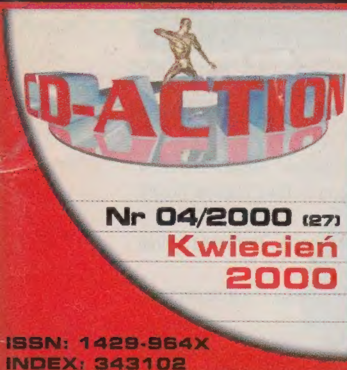
Rozwiązania: Final Fantasy VIII • Planescape: Torment • Ultima IX • SWAT 3



Nr 04/2000 (27)
Kwiecień
2000

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:
Plane Crazy

Solucje:
Rayman 2
Ultima IX - Ascension
SWAT 3
Planescape: Torment
Final Fantasy VIII
Mortyr

Poradniki:
Save Game Show
Easter Eggs Collection
Budka Suflera
Tipsy

Silver Shark



Prima aprilis!

Mimo, iż pierwszy kwietnia jest bez dwóch zdań jednym ze śmieszniejszych dni w roku, a tytuł tego wstępu mógłby sugerować, że zamierzam sobie nieco pożartować, żartów nie będzie, a przynajmniej jeszcze nie teraz. Czytelnikom należy się przecież szacunek, choć nie znaczy to, że nie przygotowaliśmy w związku z tym szczególnym świętem niczego specjalnego.

Wszystkim spragnionym gagów mogę bowiem z czystym sumieniem polecić pierwsze wydanie Easter Eggs Collection, czyli zbioru "ciekawostek" zostawionych w programach przez twórców. Myślicie, że jest tego mało i co najwyżej w starociach? A co powiedzielibyście na Unreal Tournament, Quake 3: Arena tudzież Gabriel Knight 3? Same hity! Zresztą gagi umieszcza się nie tylko w grach, bo i Windows (zajęliśmy się wersją 98) wcale nie jest od nich wolny!

Oczywiście na Easter Eggsach świat się nie kończy, ale też i poza nimi zgromadziliśmy solucje do trzech wspaniałych RPGów (Ultimy IX, Planescape: Tormenta i Final Fantasy VIII), Raymana, SWATa i Mortyra - ech, gdyby jeszcze tylko mieć czas by to wszystko skończyć...

Dzięki poradom będzie to jednak na pewno dużo łatwiejsze, więc nie pozostaje mi już nic innego, jak pożegnać się i życzyć wam mnóstwa czasu i wyrozumiałych przeciwników!

Naczelny

PS. Następny Plus będzie kosztował 99 groszy!
PPS. A resztę dopłaci Tim, he, he.
PPS2. ...chyba z kieszeni naczelnego, hue hue hue (Tim)

Zawartość numeru

PEŁNA WERSJA GRY
CD Action 04/2000

Instrukcja:



Solucje:



Poradniki:



Hacker:

W następnym numerze:

W następnym numerze Action Plusa znajdziecie między innymi solucje do **Freespace 2**, **Battlezone II**, **Hidden & Dangerous: Devils Bridge** i **GTA 2**, poradniki do **The Sims** i **GTA 2** oraz stałą dawkę działów stałych, łącznie z **Save Game Show** Draco.

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.actonplus.com.pl

Numer 27
Kwiecień 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9⁰⁰-15⁰⁰, pozostałe 9⁰⁰-11⁰⁰
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: Europress
platforma: PC





1. Instalacja

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM, powinno pojawić się okienko Autorun (jeśli się nie pojawiło, to kliknij dwukrotnie na znajdującej się na pulpicie ikonie Mój komputer, później w nowo otwartym oknie na ikonie odpowiadającej napędowi CD-ROM, a następnie na ikonie podpisanej autorun lub autorun.exe).
Na jego dole zobaczysz pięć flag, pozwalających wybrać język, w jakim gra ma się do Ciebie odzywać. Ponieważ polski jest niestety niedostępny, dlatego też w dalszej części instrukcji przyjmiemy, że wybranym językiem jest angielski - wciśnij więc pierwszą flagę z lewej.
W miejsce flag pojawią się trzy nowe przyciski, z których interesuje nas znowu pierwszy po lewej - Install - odpowiadający za zainstalowanie gry na dysku twardym. Po jego wciśnięciu, okienko Autorun zniknie, a po chwili pojawi się okienko zatytułowane Welcome. Kliknij na przycisk Next; w nowym oknie jeszcze raz na Next - dojdziesz do wyboru rodzaju instalacji. Jeśli masz dużo miejsca na dysku (ponad 90 MB), wybierz wersję Full (górna), jeśli cenny jest dla Ciebie każdy megabajt, wybierz wersję Minimum, wymagającą około 40MB.
Po kliknięciu na rodzaju instalacji, przejdziesz do kolejnego okna, gdzie możesz zmienić katalog, w którym gra się zainstaluje - jeśli nie masz jakiś specjalnych wymagań, wciśnij po prostu Next, a rozpocznie się instalacja. Gdy pasek postępu wskaże 100% kliknij na Finish, by zrestartować komputer i tym samym zakończyć proces instalacji gry.

2. Pierwsze uruchomienie i ustawienia gry

Po ponownym uruchomieniu komputera, kliknij na ikonie CD-ROMu, by uruchomić program Autorun. Tym razem nie ma już flag, a pierwszą opcją z lewej (którą tradycyjnie klikniemy) jest Run. Okienko Autorun zniknie, a zamiast niego pojawi się nowe, zatytułowane Plane Crazy.
Służy ono do wybrania karty graficznej (lista górna), sposobu wyświetlania grafiki (lista środkowa - do wyboru jest wyświetlanie wspomagane przez akcelerator grafiki 3D lub programowe, gdy takiego cuda nie posiadamy), oraz wyboru rozdzielczości ekranu - ponieważ w większości przypadków program ten sam wykryje optymalne ustawienia dla posiadanego przez nas komputera, więc najlepiej nic tu nie zmieniać.

Poniżej znajduje się jeszcze mały kwadracik, aktywujący grę sieciową (będzie o tym później) oraz przyciski Start Plane Crazy i Quit, z których wciskamy oczywiście pierwszy z lewej i po chwili lądujemy w głównym menu gry.

3. O co w Plane Crazy chodzi?

Twoim celem jest w tej grze bycie najszybszym i najbardziej szalonym pilotem, jakiego kiedykolwiek wypuszczono w powietrze. Do tego będziesz oczywiście potrzebował supermaszyny, ale takie cudo trochę niestety kosztuje, więc tak naprawdę twoim głównym celem będzie zdobywanie kasy w mistrzostwach. Pamiętaj tylko o jednym - szybkość to jeszcze nie wszystko, bo pilotowanie takich monstrów wcale nie należy do rzeczy najprostszych...

4. Główne menu

Po ekranie tym poruszasz się przy pomocy klawiszy kursora, a wybór potwierdzasz klawiszem Enter/Return lub Spacją. By wyjść z danego menu, wystarczy wyprać przycisk Done, by cofnąć się do poprzedniego menu, wystarczy wcisnąć klawisz Backspace (oznaczony często na klawiaturze jako <—) lub Escape.
Po menu można się także poruszać przy pomocy joysticka: w tym przypadku wybór potwierdza się pierwszym jego przyciskiem, a do przejścia do poprzedniego ekranu służy przycisk numer dwa.

5. Rozpoczęcie dla niecierpliwych

W Plane Crazy, jak na porządną grę przystało, można się rzucić w wir walki, pardon, sportowej rywalizacji, i bez zbędnych ceregieli. Wystarczy jedynie wybrać przycisk Start Race, a następnie, z menu oznaczonego jako Race Mode, Quick Race.
Ostatnim już krokiem jest wybranie trasy, na której chcemy latać: na początek najlepszy będzie najprawdopodobniej Border Dash, którą zaprojektowano specjalnie po to, by w możliwie najmniej bolesny sposób zapoznać nowych graczy z subtelnościami pilotowania nieco zmodyfikowanych maszyn latających, będących bohaterami tej gry.
Po wybraniu miejsca wyścigu pojawi się widok z umieszczonych na nim kamer uzupełniony o podstawowe informacje przedstartowe - po ich przeczytaniu wystarczy wcisnąć Spację lub Enter, by rozpocząć wyścig.

Tips: najlepsze przyspieszenie na starcie uzyskuje się odkręcając przepustnicę pomiędzy dwójką a jedynką - chodzi o odliczanie przez komentatora - problem jednak w tym, że przy nieumiejętnej z nią zabawie można doprowadzić do utraty mocy, kończącym się na pikowaniu w kierunku ziemi.

5.1 Sterowanie naszą latajką

Klawiatura:
strzałka w dół - wznoszenie
strzałka w górę - opadanie
strzałka w lewo - zakręcanie w lewo
strzałka w prawo - jak wyżej, ale w prawo
Shift - otwarcie przepustnicy
Control - zamknięcie przepustnicy
Spacja - rozpoczęcie/zakończenie boostowania swego samolociku
Alt - strzał z działa sonicznego
Enter - hamulce powietrzne

Joystick:
orczyk w dół - wznoszenie
orczyk w górę - opadanie
orczyk w lewo - zakręcanie w lewo
orczyk w prawo - jak wyżej, ale w prawo
przepustnica - otwarcie/zamknięcie przepustnicy (w przypadku jej braku przepustnicą sterują przyciski 7/8 joysticka)
przycisk 1 - rozpoczęcie/zakończenie boostowania swego samolociku
przycisk 2 - strzał z działa sonicznego
przycisk 3 - hamulce powietrzne

Uwaga: ponieważ joystick, aby był widoczny w grze, musi być kompatybilny z systemem Direct Input, więc jego kalibracji można dokonać jedynie w panelu sterowania Windows.

Tips: W Plane Crazy dobre sterowanie definiowane jest jako "delikatne ruchy joysticka", tudzież "spokojne operowanie klawiszami", dlatego też najlepsze efekty uzyskuje się, stawiając raczej na płynność ruchów, a nie ostre zwroty.

5.2. Kamery

Plane Crazy oferuje trzy różne spojrzenia na świat gry: z kamery zamontowanej na ogonie samolotu, z kokpitu oraz ciągnącej się za samolotem. Wybór jednej z nich dokonuje się klawiszami funkcyjnymi:
F1 - kamera z ogona
F2 - kamera z kokpitu
F3 - kamera zza samolotu
Ponieważ gra zapamiętuje nasze preferencje, więc nowy wyścig zaczyna się zawsze na takich ustawieniach, na jakich kończony był nasz ostatni lot.

5.3. Przeglądanie rekordów

By zobaczyć najlepsze czasy, wejdź do menu Race Mode, a następnie wybierz tor, którego rekordy chcesz oglądać - zostaną one wyświetlone na ekranie.

6. Menu Options

Jest ono dostępne z menu głównego (Main Menu) oraz z Championship Menu. Dostępne w nim opcje to: Level of Difficulty (poziom trudności) - do wyboru jest Easy (łatwy), Medium (średni) i Hard (trudny).
Sound detail (bogactwo dźwięku) - do wyboru High (wysokie), Medium (średnie), Low (niskie).
Visual detail (bogactwo obrazu) - dotyczy jedynie programowego tworzenia grafiki 3D.
CD Volume (głośność muzyki z CD) - od 1 do 10.
Sound FX Volume (głośność efektów dźwiękowych) - od 1 do 10.
Network Checkpoints (punkty kontrolne w grze sieciowej) - włączone/wyłączone - opcja dostępna jedynie po uaktywnieniu gry sieciowej.
Define controls (definiowanie klawiszy sterujących) - umożliwia zmiany obłożenia klawiatury/joysticka.
Credits (lista płac) - wyświetla listę twórców gry.

Uwagi:

Sound detail - poprzez zmniejszenie liczby odtwarzanych na raz dźwięków (przy ustawieniu na Low nie są na przykład odtwarzane odgłosy z pit-stopu) można przyspieszyć działanie gry na maszynach ze słabszymi kartami dźwiękowymi.

Visual detail - poprzez zmniejszenie jakości wyświetlanej grafiki (tylko przy braku akceleratora!) można zwiększyć płynność gry. Polecane ustawienia:
Low - dla procesorów P166
Medium - dla procesorów P200MMX
High - dla procesorów od P200MMX do PII 266
Max - dla wszystkiego szybszego

Define controls - opcja ta umożliwia zmianę obłożenia klawiatury lub joysticka. Aby to zrobić, wystarczy najechać na akcję, której chcemy przypisać nowy klawisz i wcisnąć Return, a następnie wcisnąć klawisz, pod jaki ma ona zostać przypisana. Na wszelki wypadek dostępna jest tu także opcja Reset Defaults, dzięki której można wrócić do ustawień standardowych, na wypadek, gdyby nasze ustawienia się nie sprawdziły.

7. Ustawienia naszej latajki

Ponieważ w Plane Crazy podstawą zwycięstw, poza twoimi umiejętnościami, jest także maszyna, jej przystosowanie do własnych potrzeb jest bardzo istotne - tyczy się to więc również i tego menu.
Umożliwia ono wybór jednego z trzech głównych modeli samolotu (różnią się one nie tylko wyglądem, ale i zachowaniem w powietrzu!), zmianę jego malowania, oraz nadanie mu nazwy (sobie przy okazji też, choć bazowo pilota identyfikuje nazwa jego narzędzia pracy).
Maszyna, którą tu sobie przygotujemy, będzie dostępna we wszystkich trybach gry; także upgrade'y wygrane w mistrzostwach można w tym miejscu zachować dla potomności.

Menu to dostępne jest z poziomu menu głównego. Jeśli rozpoczniesz grę bez zaglądania tutaj (korzystając z "Rozpoczęcia dla niecierpliwych"), zasiądziesz za sterami maszyny domyślnej, będziesz go jednak mógł dostosować do swych widzimisiów później.
Jeśli jednak chcesz rozpocząć tworzenie własnej maszyny, to najlepiej będzie, jeśli wybierzesz opcję New Plane (nowy samolot), a następnie dostosujesz do własnych potrzeb.
Co oferuje w tym zakresie menu:
Pick plane type (wybór modelu samolotu) - klawiszami lewo/prawo wybierasz z trzech dostępnych ten jeden, który najbardziej ci odpowiada.
Paint plane (malowanie samolotu) - tutaj możesz zmienić sposób malowania skrzydeł, osłony silnika, ogona i całej reszty.
Pilot name (imię pilota) - standardowo jest to identyfikator twojej maszyny, ale jeśli ci to nie odpowiada, możesz wpisać coś innego.
Plane name (nazwa samolotu) - nazwa samolotu jest twoim identyfikatorem w czasie wyścigów zaliczanych do Championship oraz w zestawieniu wyników.

Po stworzeniu swojej maszyny, wciśnij DONE, by zapisać ją na dysku. W jednej chwili może ich tam siedzieć maksymalnie dziesięć - by latać dowolnym z nich wystarczy wybrać LOAD PLANE

Gdy wejdziesz na ekran PLANE SET-UP po raz drugi, będziesz miał dostęp do następujących opcji:
Change current (zmiana obecnej maszyny) - masz do wyboru wszystkie opisane wcześniej opcje zmiany swojej latajki
New plane (nowy samolot) - tworzenie nowej latajki od podstaw
Load plane (wczytanie samolotu) - wczytanie wcześniej stworzonej latajki z dysku.

Jeśli chcesz latać stworzoną przez siebie maszyną na innych komputerach, musisz przenieść tam plik z danymi swojej latajki. Wszystkie pliki ustawień znajdują się w katalogu PLANECRAZY/DATA/DATAMIN/PLANES na dysku, na którym zainstalowałeś grę. Najszybciej dostaniesz się tam, wykorzystując skrót umieszczony automatycznie w czasie instalacji gry w menu Start.

8. Rodzaje wyścigów

Plane Crazy oferuje ci trzy tryby zabawy: Quick Race, Ghost Race oraz Championship

Quick race
Tryb ten to swego rodzaju szkoła dla przyszłych mistrzów. Wystarczy wybrać tor i można ruszać do boju z uciekającymi sekundami: na trasie rozmieszczono bowiem punkty kontrolne, które trzeba zaliczyć zanim stoper nie dojdzie do zera, bo kończy się to niezbyt miłym napisem Game Over.

Ghost race
Wyścigi z duchami! Twoje poczynania w tym trybie są automatycznie rejestrowane, dzięki czemu następnym razem ścigasz się już sam ze sobą, a dokładniej ze swoim najlepszym rezultatem. Gdy go pobijesz, zostanie on automatycznie zamieniony na nowy, co czyni z tego trybu idealne narzędzie do samodoskonalenia.

Tips: Ponieważ zachowanie "ducha" jest zapisywane w pliku, więc możesz je bez problemów przenieść na inny komputer - choćby po to, by pochwalić się znajomemu. Pliki te noszą nazwy odpowiadające pierwszym ośmiu literą nazwy samolotu i mają rozszerzenie .ghs. Znaleźć je można w katalogu PLANE CRAZY/DATA/DATAMIN/GHOSTS/nazwa_trasy/ na dysku, na którym zainstalowałeś grę (zamiast nazwa_trasy wstaw Dash, Doc, Rush, Vol lub City). Aby się tam dostać najlepiej skorzystać, podobnie, jak to miało miejsce z ustawieniami samolotów, z umieszczonego w menu start skrótu.

Championship

Każdy wyścig należący do mistrzostw rozpoczynasz na ostatnim miejscu, a twoim celem jest oczywiście zakończenie go jak najbliżej podium - w przeciwnym razie nici z nagrody, a bez kasy nie ma mowy o ulepszaniu swojej maszyny. Mistrzostwa rozgrywane są na wszystkich pięciu dostępnych w grze torach, aby jednak móc się dalej ścigać, musisz zakończyć lot jako jeden z pierwszej trójki. Zwycięzcą całego cyklu zostaje osobnik z największą liczbą punktów.
Najważniejszy w mistrzostwach jest rzecz jasna fakt, że tylko tutaj można ulepszać swoją latajkę. Służy do tego opcja Upgrade Plane znajdująca się w menu mistrzostw. Po skończeniu mistrzostw, jeśli tylko załapałeś się do pierwszej trójki, wszystkie kupione upgrade'y oraz posiadane kredyty są automatycznie zapisywane na dysku.

Taką maszyną można oczywiście bez najmniejszych problemów latać później zarówno w Ghost Mode, jak i w Quick Race, a co najważniejsze, nie ma także najmniejszych przeciwwskazań, by wystartować nią w następnych mistrzostwach i jeszcze bardziej ją dopakować!

W trakcie mistrzostw istnieje również dodatkowy sposób zarabiania kasy - przed rozpoczęciem wyścigu sponsorzy ustalają bowiem zasady przydzielania dodatkowej nagrody, na przykład dla pierwszego pilota, który dotrze do trzeciego punktu kontrolnego. Warto się tym zainteresować, bo pieniążków przecież nigdy za dużo...

A skoro już ich temat wałkujemy, to lepiej z góry zaznaczyć, że jedne wygrane mistrzostwa w żadnym wypadku nie wystarczą, by móc sobie pozwolić na kupno wszystkich dostępnych ulepszaczy dla naszej maszyny. Do tego niezbędny będzie parokrotny w nich udział - a warto pamiętać, że za każdym razem musimy je zakończyć na podium, bo inaczej nowe nabytki pójdą sobie w niebyt!

9. Trasy

Plane Crazy, jak już wspominaliśmy, zawiera pięć różnych torów - i w końcu przyszła pora na ich opisanie.

Trasa 1: Border Dash
Idealna dla początkujących. Dużo otwartych przestrzeni pozwala na w miarę bezproblemowe zapoznanie się ze sterowaniem. Zawiera także kilka interesujących skrótów, które dają całkiem niezłą namiastkę wrażeń, jakich dostarczą graczowi tory późniejsze.
Lata się tu nad piaskami pustyni, pod kamiennymi mostami, ścigając się od czasu do czasu z pociągami - aby skończyć ją z dobrym czasem wypada lecieć nisko nad ziemią (a właściwie piaskiem).

Trasa 2: Dockland Dive
Lata się tu pomiędzy rurociągami i potężnymi wieżami chłodniczymi, wpadając od czasu do czasu na teren doków właściwych (z ich wielkimi dźwigami). Najgorsze są jednak tak zwane turbine halls (przetłumaczyć to można jako pomieszczenia z turbinami, ale to nie do końca to samo...), bo wznoszące prądy powietrzne zdarzające się w ich okolicy sprawiają niezłe kłopoty nie tylko początkującym.

Trasa 3: Monument Rush
Jednym słowem kanion - daje niesamowite uczucie szybkości, ale nic za darmo. Boczne wiatry i opadające prądy powietrzne, połączone z blokującymi drogę skałami, wymagają bowiem bardzo szybkich reakcji oraz pewnej ręki - inaczej lot kończy się raczej nieprzyjemnie...

Trasa 4: Volcanic Rapids
Jeśli ktoś planuje wyprawę do wulkanu, to powita tę trasę z otwartymi ramionami - bo wiedzie ona właśnie w takie rejony! Jest oczywiście niesamowicie pokręcona, a o dodatkowe atrakcje dba samo miejsce - wulkan wcale bowiem nie wygasł, przez co lubi się od czasu do czasu podroczyć - a że używa do tego lawy, więc najmilej nie jest.

Trasa 5: Sin City Run
Nocny koszmar w mieście! Ciemno wszędzie, domy wszędzie - ale to byłoby zbyt proste. Dlatego też trasa biegnie sobie dodatkowo obok kolejki jednotorowej, w tunelach, przy autostradzie, a nawet w trasie metra! Cóż, jak już szaleć to szaleć, a jest to przecież plansza ostatnia, nie?

Tips: Słuchaj uważnie, co mówi załoga pit-stopu, kontroluj swoje power-upsy (ich opis za chwilę) i lataj jak najniżej ziemi - na większych wysokościach natkniesz się bowiem na niemiłe turbulencje, które spowalniają samolot, a na to nie można sobie pozwolić!

10. Wygląd ekranu w trakcie wyścigu

W czasie wyścigu na ekranie, poza widokiem okolicy, wyświetlane są oczywiście i inne przydatne informacje:

- Czas pozostały na dolecenie do następnego punktu kontrolnego
- Czas całego wyścigu
- Czas bieżącego etapu
- Celownik*
- Liczba naboi do działa sonicznego
- Pozycja w wyścigu
- Szybkość lotu w km/h
- Dostępny power-up

*pojawienie się na ekranie celownika oznacza, że możesz użyć działa sonicznego - służy ono bowiem tylko do otwierania skrótów, a nie rozwalania innych samolotów.



Tips: Uderzanie w budynki, ściany i samoloty przeciwników nie uszkadza twojej maszyny, a jedynie ją zwalnia. Nie znaczy to jednak, że jesteś niezniszczalny, bo mocniejsze spotkania kończą się całkowitym zniszczeniem samolotu - dostajesz wprawdzie niemal od razu nowy, ale, to "niemal od razu", to niestety parę straconych sekund...

11. Szalone Asy - czyli z kim się spotkasz w przestworzach

Nie ma się co oszukiwać, twoi przeciwnicy to nie rycerze, a coś takiego, jak fair play jest dla nich jedynie pustym słowem! Wprawdzie na początku mogą swoje zapędy wstrzymywać, ale później nie masz nawet, co na ich łaskę liczyć - bo na pewno jej nie otrzymasz.

Nemesis - samotny demon szybkości, mający tylko jeden cel - przekroczyć linię mety jako pierwszy.
Big Red - nieprzewidywalny maniak - można się po nim spodziewać dokładnie wszystkiego, no może poza brakiem woli walki.
Tsunami - kolejny demon szybkości, w dodatku z pewną ręką i krótkim czasem reakcji.
Bustin' Bear - jak się rozpędzi, jest nie do zatrzymania - dlatego też lepiej go przed siebie nie puszczać, bo będzie bardzo ciężko...
Slippy - następny gościu z bardzo krótkim czasem reakcji...
Swifty - szybcioszek i to nie tylko, jeśli chodzi o prędkość lotu, ale i czas reakcji.
Duke - osobnik, którego najlepiej unikać - problem jednak w tym, że gdy się go już zobaczy, jest na to za późno.
Chub - ostatni z przeciwników, o tyle przyjemny, że nie gustuje w przeszkadzaniu innym, choć ogólnie rzecz biorąc niewiele to zmienia.

12. Znajdźki

Można je znaleźć na każdym z torów - warto je zbierać, bo czynią życie dużo prostszym. Ot, pozwalają choćby na zaszkodzenie innym (np. Extreme Slow tudzież Static Attack) lub czasowe samoudoskonalenie (Nitro Speed Burst). W tym drugim przypadku warto jednak poczekać na jak najdogodniejszy moment, bo rozbicie się o przeszkodę jest raczej niezbyt przyjemne...
Aby wejść w posiadanie znajdźki, trzeba przelecieć przez dowolne z niebieskich świateł - u dołu ekranu zaczną się pojawiać ikony znajdziek. Aby wybrać jedną z nich, wystarczy wcisnąć spację (główny fire w przypadku joysticka) lub poczekać, aż zrobi to za nas (losowo!) komputer. Ponieważ nie jesteśmy jedynym pilotem, który będzie ze znajdziek korzystał, warto wsłuchiwać się uważnie w informacje podawane przez radio z boksu - jeśli ktoś próbuje zrobić nam coś niedobrego, zostaniemy ostrzeżeni głośnym "Incoming!", dzięki czemu czasami można się jeszcze od takiego prezentu wywinąć.

Nitro - odpowiednik turbo ze zręcznościowych samochodówek - masz pięć sekund na odpowiednie ustawienie swej maszyny i odpalenie znajdźki.

MiniNitro - trwa dłużej niż Nitro, ale daje niestety mniejsze przyspieszenie.

TripleNitro - coś w rodzaju potrójnego nitro - masz pięć sekund przez odpaleniem pierwszego dopalacza i po dziewięć sekund dla pozostałych.

Static Attack - tracisz sterowanie nad maszyną, co kończy się korkociągiem w stronę matki Ziemi.

Xtreme Slow - dostajesz potężnych hamulców, co najczęściej kończy się podobnie jak w przypadku Static Attacku.

Stealth - stajesz się niewrażliwy na bliskie spotkania z trasą i znajdźki wystrzeliwane w ciebie przez przeciwników.

Stall - wyłączenie silnika, kończące się, w przypadku dotknięcia czegokolwiek, wybuchem.

Wobby joystick - problemy ze sterowaniem (ale czego się spodziewać po nagłym desancie chochlików kabinowych?).

13. Działo soniczne

Służy ono do robienia sobie skrótów - aby je odpalić, wystarczy nacisnąć Alt lub drugi przycisk joysticka. Każdy wyścig rozpoczynasz z trzema nabojami, więc ich użycie lepiej dobrze przemyśleć. Zresztą sam strzał możesz oddać i tak tylko wtedy, gdy poinformuje cie o tym HUD, wyświetlając na ekranie celownik. Same pociski są samonaprowadzające, ale na oddanie strzału jest zazwyczaj bardzo mało czasu.

Mimo iż bezpośrednio nie można go użyć do walki z przeciwnikami i tak można im przy jego pomocy nieźle życie u-nie-milić:
- zniszczenie kawałka trasy zazwyczaj owocuje niezłym zatorem, który lecący z tył będą musieli "jakoś" pokonać
- wybuchowi towarzyszy całkiem niezła fala uderzeniowa - sam jednak też powinieneś na nią uważać, bo przy złym wymierzeniu można sobie nieźle zaszkodzić...

14. Menu mistrzostw

Aby się do niego dostać, wybierz z menu wyścigów (Race Mode) opcję Championship. Będziesz tu wracał po skończonym wyścigu, by wybrać następny tor oraz, by zrobić użytek ze swych ciężko zarobionych kredytów. Znajduje się tu także tablica z wynikami, pozwalająca na sprawdzenie swojej obecnej pozycji (i dorobku punktowego) w mistrzostwach.

Ulepszanie maszyny

Po każdym wyścigu mistrzostw, jeśli tylko cię na to stać, warto trochę przy swoim narzędziu pracy pogrzebać - bez tego nie ma raczej co na ostateczne zwycięstwo liczyć.
Każdy z samolotów dysponuje zestawem współczynników określających jego zachowanie się w powietrzu - i wszystkie je można dzięki odpowiednim zakupom zmienić na lepsze. Dostępne są tu następujące kategorie: Engines (silnik), Tune-ups (rasowanie), Wings (skrzydła), Airbrakes (hamulce powietrzne), Airframe (kadłub) oraz Race specials (dodatki specjalne).
Przez cały czas na ekranie wyświetlane są także: stan konta, ikona ulepszajki, jej koszt, linia komunikatów (pojawiają się tam informacje na temat dostępności oraz obecnego wyposażenia samolotu) oraz przyciski Buy i Done.

Silniki - każdy nowy model zwiększa przyspieszenie oraz prędkość maksymalną twojej maszyny - po paru wyścigach kupno nowego "serca" jest właściwie niezbędne.
Rasowanie - efekt może i od kupna nowego silnika gorszy, ale przy tym i tańszy, a również pewną przewagę dający.
Skrzydła - ze wzrostem szybkości i przyspieszenia idzie niestety w parze pogorszenie stabilności, a jedyną szansą na jej odzyskanie są eksperymenty z różnymi modelami skrzydeł.
Hamulce - jak sama nazwa wskazuje - nic dodać nic ująć.
Kadłub - wzmocnienia kadłuba, dzięki którym będziemy rzadziej oglądali wybuchy swej maszyny po zetknięciu się z przeszkodami.

Dodatki specjalne

W przeciwieństwie do pozostałych ulepszeń, te działają jedynie w trakcie jednego wyścigu - ale niekiedy są po prostu niezbędne

Power-up scoops (dosłownie: szufla na znajdźki) - specjalne urządzenie ułatwiające ich zdobycie, dostępne w dwóch, różniących się ceną i skutecznością, rozmiarach.
Invulnerability (nietykalność) - dzięki niemu pierwsze cztery znajdźki odpalone w ciebie nie odniosą żadnego efektu.
Instant restart (natychmiastowy powrót) - po utracie maszyny masz natychmiast nową.
Prophet of Doom (Prorok Zagłady) - cóż, dla takiego Proroka droga jest zawsze wolna, a wszyscy grzecznie czekają z boku.

15. Gra sieciowa

Aby móc w ogóle grać w Plane Crazy po sieci, musisz w programie Autostartu zaznaczyć opcję Enable Network Game.

Gra w sieci lokalnej opartej o protokół IPX

Wybór pojedynczej trasy lub Mistrzostw dostępny jest z poziomu Menu głównego. Gdy jeden z graczy wybierze trasę tudzież zechce rozpocząć mistrzostwa, musi także ustalić poziom trudności. Gdy to zrobi, startuje licznik czasu - pozostali gracze muszą się dołączyć zanim dojdzie on do zera.
Pomiędzy komputerami graczy znajdującymi się w poczekalni można oczywiście wymieniać wiadomości tekstowe - służy do tego opcja Send Message.

Gra w sieci opartej o protokół TCP/IP

Jedyną większą różnicą jest to, że wyboru opcji wyścigu dokonuje host, a nie, jak to było w przypadku sieci lokalnej, pierwszy z graczy. Poza tym licznik czasu jest tu ustawiony na trzydzieści sekund.

Wymagania

P166 (zalecane P200MMX), Windows 95 lub nowszy, 16 MB RAM (zalecane 32MB), DirectX, CD-ROM x4, karta graficzna z minimum 2MB RAM (zalecany akcelerator z przynajmniej 4MB RAM).
Do gry w sieci wymagany jest modem, kabel szeregowy lub podłączenie do sieci działającej na protokołach IPX lub TCP/IP.

producent: Origin
platforma: PC

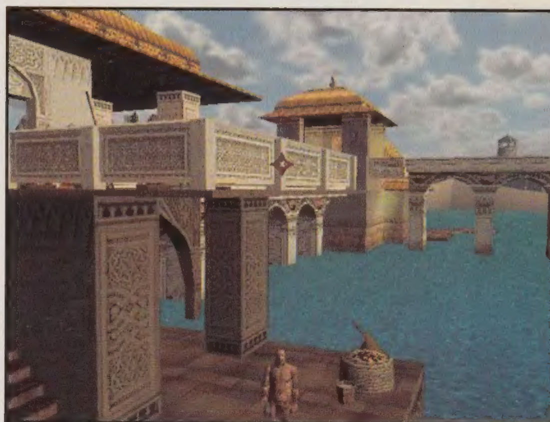
Ultima IX - Ascension

Mityczny świat Brytanii, po którym porusza się Avatar, pełen jest wrogich mu stworzeń. W trakcie kilkudziesięciu godzin gry będziemy musieli rozprawić się z legionami pospolitych szczurów i uzbrojonych szkieletów, ale również smoków, morskich potworów, duchów i gazerów. Ale czegóż się dla obrony świata przed złem nie robi, zwłaszcza że jest to już ostatni już rozdział księgi Avatara.

Trzeba jednak uczciwie przyznać, że ilość i różnorodność potworów nie powala na kolana. Rozczarowuje również AI, czyli sztuczna inteligencja wrogów, poprawiana w kolejnych patchach, ale wciąż niedoskonała. Niektórym graczom będzie to na rękę, gdyż w przypadku szczególnie groźnych starć możliwe jest zastosowanie odpowiedniego patentu, który daje nam przewagę, mimo że teoretycznie powinniśmy ulec wrogowi. Weterani RPG będą jednak zawiedzeni wyraźną prostotą z jaką Avatar rozgramia zastępy potworów. Mimo zastrzeżeń, jakie można mieć do całego systemu walki, pojedynki, choć uproszczone, spełniają swoją podstawową funkcję, jaką jest utrzymywanie w graczu napięcia nerwowego. Nie przeczę - bywają również momenty, kiedy trzeba nieźle się natrudzić, aby pokonać opornego przeciwnika. Im bliższy jednak koniec gry, tym niższy poziom trudności walki. Nie jest to jednak wada gry, gdyż walka ustępuje na plan dalszy intrygującej fabule oraz aspektom magicznym. Irytujące jest jedynie częste wyjmowanie miecza wyłącznie po to, by wymierzyć jeden cios szczurowi czy goblinowi.
Avatar w walce posługuje się orężem oraz magią. Spośród czarów, które osobiście sobie upodobałem jako ofensywne, najlepsze wydają się Lightning Bolt (poziom pierwszy), Fireball (poziom trzeci), Bolt of Flame (piąty poziom), Meteorite (poziom szósty). Generalnie zasada jest taka, iż stopień rażenia przez czar jest proporcjonalny do zużytej many, a ta wzrasta zgodnie z poziomem magii. Tak więc, na przykład rzucając Bolt of Flame w ten sam sposób ranimy wroga i zużywamy tyle samo many, co rzucając trzy razy Fireball. Zyskujemy



po prostu na czasie. Na najwyższych poziomach magii pojawiają się bardzo spektakularne czary ofensywne, takie jak Inferno lub Lightning Storm, ale niestety zbyt późno, aby mogły stanowić decydującą rolę w rozgrywce. Radzę zwrócić uwagę na Summon Undead (poziom czwarty) - pozwalający przywołać szkielety. Jego zaletą jest możliwość unicestwienia wroga na odległość. Nie mając żadnych szans w starciu z demonem, nasyłamy na niego kilka szkieletów i po sprawie. Jedyną jego wadą, jest to, że szkielety zawsze atakują najbliższego wroga, którym sami się stajemy po unicestwieniu przeciwnika. Bardzo istotną rolę odgrywają w walce czary leczenia. Najprostszy, bo występujący na pierwszym poziomie Light Heal jest wyraźnie lepszy od Full Heal, gdyż działa prawie natychmiast, co pozwala regenerować siły w trakcie walki. Jeśli nie posiadamy many lub czaru leczenia, możemy posłużyć



się Yellow Potion - regenerującą pewien ubytek siły, wodą leczniczą z magicznych fontann lub Serpentwyne. To ostatnie, wino przyrządzone z jadu srebrnego węża, nie dość, że regeneruje całą wytrzymałość, to również uzupełnia zapasy many. W bardziej zaawansowanej grze liczy się jedynie Serpentwyne, czar Light Heal oraz Orange Potion regenerujący manę.
Jeśli zaś chodzi o klasyczną walkę - to w zasadzie w większości przypadków dobry miecz i dobry "timing" są podstawą. Z magii korzystamy, mając do czynienia ze szczególnie opornymi przeciwnikami. Mieczem tniemy wszystkich bezimiennych wrogów, na których po prostu szkoda jest many. Ze względu na dużą wydajność walki wręcz, na początku gry magowie nie będą mieli łatwego życia. Będą bowiem podatni na ciosy, będzie im brakowało many i doświadczenia magicznego. Natomiast wojownicy od samego początku będą rządzić. Bez obaw - różnice te szybko zaczną się zacierać, zaś na końcu gry bohater będzie maksymalny pod każdym względem. O waleczności Avatara decyduje przede wszystkim oręż. Posiadając Glass Sworda, niszczymy każdego wroga. Niestety bronią tą, możemy zadać jeden, jedyny cios - warto więc zachować go sobie na sytuacje, w których magia ani tradycyjna broń jest niewystarczająca (możemy znaleźć jedynie kilka takich mieczy w trakcie całej gry). Klasę broni, którą się aktualnie posługujemy, widzimy w prawym, górnym rogu. Najlepsza jest oczywiście broń magiczna, tą jednak w odróżnieniu od mieczy i sztyletów, niełatwo znaleźć. Z reguły odnalezienie lepszej broni wieńczy większe questy, a czasami musimy po prostu zejść ze ścieżki, którą prowadzi nas fabuła gry, aby odnaleźć coś więcej. Gorąco do tego zachęcam, gdyż topografia Ultimy jest po prostu zachwycająca, a poboczne questy nie mniej interesujące od tych, które musimy ukończyć. Zwróćmy również uwagę na fakt, iż broń skuteczna w jednym przypadku nie musi być skuteczna w innym. Doskonały w każdym calu Lightning Sword nie daje sobie rady z zombi i szkieletami, kosząc przy okazji wszystkich innych wrogów. Warto więc nosić ze sobą cały zapas oręża. Nie radzę za bardzo polegać na łuku, jest on przydatny jedynie na początku gry. Spotykane później potwory są zbyt mocne, by grzać do nich z łuku. Niemniej jednak należy nosić przy sobie łuk, ponieważ przydaje się on do otwierania rozmaitych zapadni czy też ukrytych przejść. O wyniku walki bronią białą lub wręcz decyduje również trening, który oferują nam napotykane w grze postacie. Wpisowe to od 500 do 3000 tysięcy sztuk złota. Aby trenować na wyższych poziomach, musimy mieć również odpowiednio wysokie Dexterity - Zręczność. Jeśli dysponujemy złotem i doświadczeniem, to radzę korzystać z każdej nadarzającej się okazji treningu. Fechmistrz nauczy nas nowych ciosów mieczem, zaś łucznik pokaże jak wystrzelić na raz kilka strzał. Dodatkowe ciosy uzyskiwane są po naciśnięciu klawisza Alt lub Ctrl. Powinniśmy również, w miarę możliwości, doskonalić posiadaną zbroję. Najlepsza, ale i najtrudniejsza do zdobycia jest Plate Armour oraz Blackrock Armour, są również Leather, Chain i Bones - na początek nawet minimalne zabezpieczenie robi różnicę. Pełna zbroja składa się z Chest, Gloves, Helm, Arms, Boots i Leggings, niekoniecznie jednak wszystkie jej części muszą pochodzić z tego samego zestawu. Zasada jest taka, że kupując lub znajdując nową, lepszą część zbroi natychmiast ją zakładamy, a nieużywany element wyrzucamy, ponieważ zbroja się nie zużywa.
Przyjrzyjmy się teraz skrótowym profilom niektórych napotykanych w trakcie gry wrogów.
Gigantyczne szczury - Występują przede wszystkim w labiryntach, kanałach, a ponieważ często takie miejsca odwiedzamy niestety będziemy mieli z nimi ciągle do czynienia. Nie zadają one, nawet niedoświadczonemu Avatarowi poważnych obrażeń, potrafią jednak zatruć bohatera, co powoduje przykrą zmianę pola widzenia. Truciznę usuwamy przy pomocy napoju magicznego, lub czaru Cure. Jeśli tego nie zrobimy, to po jakimś czasie trucizna spowoduje u nas niewielkie obrażenia.
Uzbrojeni i nieprzyjaźni gostkowie - Nie rzadziej niż szczury, spotykamy różnego rodzaju rzezimieszków, łuczników, złodziei. Choć na początku stanowią problem, to później są jedynie upierdliwi, a niektórzy z nich (gostkowie ze "stuffem") posiadają spore zasoby gotówki (wiadomo - dealerzy).
Gobliny - atakują tłumnie i są groźniejsi od ludzi. Zależnie od pozycji społecznej mogą posiadać broń i zbroję. Nie radzę porywać się na goblinów dysponujących siekierą wojenną - ci są najbardziej uciążliwi, szczególnie dla początkujących magów.
Olbrzymy - potężni i niebezpieczni, a przy tym pojawiają się wcześnie w grze. Na szczęście poruszają się dość wolno, przez co stanowią łatwy cel dla sprawnego łucznika lub maga. Czasem tylko szkoda strzał, bo olbrzyma łatwo jest ominąć, załatwić swoje i opuścić miejsce jego pobytu, zanim ów się zorientuje.
Mięsożerne rośliny - strzelają nasionami, które nie dość, że zadają spore obrażenia, to na dodatek, padając na podatny grunt, kiełkują. Omijając z daleka mięsożerne rośliny, postępujemy proekologicznie.
Kraby - bardziej powolne niż olbrzymy, posiadają gruby pancerz. Można je spokojne omijać, chyba że cierpimy na brak gotówki, którą stworzenia te chętnie nam uzupełnią.
Demony - Potężni i złowieszczy wrogowie. Nie istnieje wyspecjalizowana broń na demona, choć Blackrock Sword wydaje się najbardziej skuteczny. Pojawiają się znikąd lub z wypisanego krwią pentagramu. Lepiej nie wdawać się z nimi w full contact, gdyż jeden ich cios potrafi zabić. Osobiście uważam,



że nie należy się do nich w ogóle zbliżać, a jeśli już to, by rzucić jakiś czar, najlepiej Summon Undead. Jeśli przywołamy szkielety, to pamiętajmy, by nie oddalać się od demona, gdyż ten rozpłynie się w powietrzu, a szkielety zaatakują nas samych.
Smoki - bardziej mocarne niż demony, aczkolwiek występują dość rzadko w grze. Najlepiej jest je omijać z daleka lub traktować silną magią, którą one również władają biegle.
Gargoyle - Słabi i pasywni wrogowie. Zabijając ich, można poczuć niesmak.
Gazery - mackowate stwory z wyłupiastymi oczami. Zostawiają po sobie scrolle magiczne i złoto.
Duchy - nie ima się ich broń, pojawiają się w miejscach czyjegoś zgonu. Ponadto wersja uzbrojonego ducha, pewnikiem rycerza zmarłego w trakcie bitwy, jest bardzo niebezpieczna - lepiej omijać z daleka.
Skrzynie zasadzki - przy próbie otwarcia zamieniają się w krwiożercze, kłapiące szczęki - nie to co sympatyczne skrzynie ze świata Dysku. Po zabiciu stają się skrzyniami, ale nawet wówczas rzadko zawierają coś interesującego.
Piranie - dają w kość, ponieważ Avatar w wodzie nie potrafi walczyć. Jedynym wyjściem jest pozbycie się ich przy pomocy magii lub łuku przed zanurzeniem w wodzie.
Szkielety - każdy gracz przyzna, że są to najbardziej upierdliwi wrogowie. Powód jest prosty - w chwilę po śmierci powracają do "życia", a walka z nimi nie należy do przyjemności, o ile nie posiadamy Gringoleta lub Staffu. Aby zapobiec wskrzeszeniu, z kupki kości pozostałej po szkielecie, bierzemy jedną, a następnie wyrzucamy w bezpiecznej odległości.
Zombi - nieszkodliwe żywe trupy.
Guardian - wróg odwieczny. Celem nadrzędnym jest jego unicestwienie i co ciekawe jest to możliwe przed ukończeniem gry. Jest to również bezcelowe, gdyż zabijając Guardiana nie możemy ukończyć gry. Czemu jednak nie zrobić tego dla sportu?

W poszukiwaniu [illegible]

Jak już pisałem, poruszanie się bocznymi torami fabuły popłaca. Eksplorując ogromne terytoria Brytanii i okalających ją



wysp, odnaleźć możemy wiele interesujących artefaktów magicznych, broni czy scrollów. Aby nasze wycieczki, poza walorami krajobrazowymi miały również praktyczny charakter poniżej podaję listę najważniejszych artefaktów, na które możemy natrafić w trakcie naszych podróży (niektóre z nich są niezbędne do ukończenia gry). Nie radzę czytać tego zestawienia osobom, które właśnie zaczynają grać - niepotrzebnie popsuje to im radość gry. Proponuję raczej potraktować to



Legenda (do mapki Brytanii)

1. Brytania	5. Moonglow	9. Buccaner's Den
2. Paws	6. Isle of Avatar	10. Trinsic
3. Yew	7. Terfin	11. Valoria
4. Minoc	8. New Magencia	12. Skara Brae

jako pomoc w momencie, gdy utkniemy na tropie wskazanego nam artefaktu, bądź też zdobędziemy przedmiot, którego zastosowania nie potrafimy rozszyfrować. Należy tutaj wspomnieć o pewnym ułatwieniu w naszych wędrówkach, wynikającym z dokładności mapy jaką obdarowuje nas na początku gry Lord British. Otóż lokalizacje kluczowych miejsc gry są tam zaznaczone odpowiednimi symbolami. Jeśli przyjrzymy się uważnie mapie, dostrzeżemy, iż na przykład świątynie (Shrines) są zaznaczone małym krzyżem egipskim (ankh). Z lupą w ręku odnaleźć możemy latarnie morskie, wejścia do labiryntów (trupie czaszki), tele-portale (księżyce), miasta (zabudowania).
Arms of Magi - niezbędne wyposażenie maga. Dzięki niemu, rzucając czar, tracimy tylko jedną czwartą many kosztu tego czaru. Naramienniki maga otrzymujemy jako standardowe wyposażenie maga na początku gry. Jeśli wybraliśmy inną profesję, wówczas należy poszukać artefaktu w Moonglow, w pobliżu jaskini, do której wysyła cię Tydus.
Bell of Courage - jest wymagany do ukończenia gry, a dokładnie rzecz biorąc służy do uwolnienia Shamino ze studni dusz. Znajduje się w Serpent's Hold - współrzędne (odczytywane przy pomocy Sekstansu) - 73,55 N 5,15 E.
Book of Truth - zastosowanie identyczne jak w przypadku Bell of Courage. Znajduje się w Lycaeum w Moonglow.
Brittanian Star - lokalizacja: Trinsic w jaskini goblina. W Yew napotkamy człowieka, który w zamian za artefakt wyszkoli nas we władaniu laską (Staff).
Candle of Love - przedmiot, przy pomocy którego uwolnimy Shamino. Zlokalizujemy go w Empath Abbey położonego w dolinie, głęboko w górach na północny-wschód od zamku Lorda Britisha.
Chest of the Troll - Znajdziemy w Destard, po eksterminacji Czerwonego Smoka w jaskini. Założona, powoli odnawia siły.
Crook of Charming - znajduje się na wyspie Terfin, siedzibie Guardiana, po zachodniej stronie, nieopodal martwego ciała. Przydatny, gdyż zabija upierdliwe smoki, a na pozostałych wrogów rzuca czar Charm - dzięki czemu przestają nas atakować.
Codex Lenses - soczewki, które Avatar zastosuje do odczytania Księgi Mądrości. Bohater otrzymuje niebieską od Rom Baro w Minocu, zaś czerwoną od Vasagralema w Yew.
Codex of Wisdom - osławiona księga ostatecznej wiedzy. Otrzymujemy ją od Lorda Britisha przy końcu gry.
Fire Sword - dość dobry miecz (choć z pewnością niedoskonały). Dodatkową jego funkcją jest rzucanie światła po jego wyjęciu. Znajdujemy go w zielonym labiryncie na zachód od zamku Lorda Britisha lub w Valorii.
Ice Sword - zamraża i unieruchamia wrogów. Szukajmy go w pobliżu Empath Abbey. W pobliżu niego unosi się smok. Zabij smoka i wejdź na szczyt góry. Miecz jest w tej chwili niewidzialny, dlatego rzuć czar Ethereal Sight, by go odkryć.
Ghost Jewellry - biżuteria duchów. Jeśli jakąkolwiek część biżuterii (Necklace, Bracelet) umieścisz w krypcie, wówczas duchy z okolicznych cmentarzy przestaną nawiedzać ludzi, natomiast Avatar otrzyma gratisową karmę.
Gauntlet's of Rage - na południowej stronie Buccaner's Den. W pewnym miejscu na klifie zauważysz dziurę, którą będziesz musiał powiększyć odpalając armatę znajdującą się po drugiej stronie. Kula powiększy dziurę, na tyle abyś mógł dostać się do środka. Artefakt dodaje 5 punktów do zadawanych obrażeń.
Gem of Death - aby go zdobyć, kliknij na czerwony pentagram w domu Vasagralema w Yew. Podobnie jak Gauntlet zwiększa siłę ciosu.
Glass Sword - legendarny, znany z poprzednich części Ultimy, szklany miecz. Jedno uderzenie kruszy wroga, ale i oręż. Rozsądnie korzystajmy z tej broni, gdyż w grze jest tylko kilka sztuk m.in.: w studni, w centrum miasta Brytanii, w Ambrosii w legowisku królowej Gargoyli, w Yew jaskini na południowy-wschód strzeżonej przez kamiennego Golema, w Moonglow - w sklepie z wyposażeniem magicznym.
Gringolet - doskonała broń na nieumarłych: szkielety, zombi. Znajduje się w Minoc, podwodnej jaskini nieopodal obozu

cyganów.
Iolo's Bow - łuk naszego druha Jolo. Porzucony w domu w pobliżu labiryntu Despise. Znajdujemy go tam jedynie wtedy, gdy na początku gry darowaliśmy życie, przemienionemu w Wyrmguarda, Jolo.
Lightning Claymore - potężny, choć nieskuteczny na szkielety, oburęczny miecz. Znajduje się w labiryncie Shame, nieopodal kolumny z Glyphem.
Oburęczny Lightning Sword - jeszcze potężniejszy niż jego poprzednik, aczkolwiek znajdowany dość późno w grze, bo dopiero w Abyss, na polu lodowym znajdującym się na szczycie góry.
Legs of Sentri - "siedmiomilowe buty" odnajdujemy w jeziorze na północnej stronie Trinsic. Umożliwiają wykonywanie długich skoków.
Orb of the Moons - w Minoc otrzymujesz od Nino, w podziękowaniu za ocalenie życia. Jest niezbędny do podróżowania portalami.
Staff od Undead - w Trinsic w jaskini, w pobliżu świątyni Honoru. Służy do walki z nieumarłymi.
Swamp Boots - obuwie chroniące przed bagnem zatruwającym organizm Avatara. Znajdują się w labiryncie Hytloth, w pomieszczeniu z windą.
War Bow of Blood - łuk powodujący duże obrażenia u wrogów, ale również u łucznika. Znajduje się w zatopionej łodzi na północnej stronie wyspy Valoria.
Unikalne przedmioty, wykonane z Blackrock (czyżby był to jakiś odpowiednik ziemskiego węgla?). Blackrock Chest - w Buccaner's Den, w porcie w zamkniętym na początku domu należącego do gildii. Zbroja jest schowana w szafie. Blackrock Helm - północna część plaży Skara Brae w skrzyni na plaży. Niestety klucz do skrzyni otrzymuje jedynie bohater klasy Ranger na początku gry. Blackrock Gloves - również w skrzyni na wyspie Skara Brae. Rękawice mogą być również zakupione w Buccaner's Den w gildzie kupców, ale dopiero po intymnym spotkaniu z Raven. Blackrock Arms - na wyspie Avatara, na ścieżce wiodącej od pentagramu w górę, mniej więcej w połowie drogi. Dla utrudnienia ukryte za kamieniem. Blackrock Sword - wykuwa go kowal w Trinsic, jednakże tylko wówczas, gdy "spaczowaliśmy" grę. Blackrock Boots - na zatopionej wyspie Serpent's Isle, gdzieś koło pentagramu do "bindowania" magii. Blackrock Leggings - po przywołaniu Pyrosa na wyspie Avatara zostaniesz przeniesiony na płaszczyznę żywiołu ognia. Zabij smoka, aby zdobyć klucz niezbędny do otwarcia skrzyni zawierającej nakolanniki. Należy zaznaczyć, iż zbroja wykonana z Blackrock jest bardzo ciężka, co znacznie utrudnia pływanie.
Kamienie do latarni morskich - odzyskanie kamieni stosowanych w latarniach morskich Brytanii, jest jednym z pobocznych questów, aczkolwiek jednym z trudniejszych do ukończenia. Musisz bowiem odnaleźć trzy rozsiane, bez widocznej reguły, kamienie szlachetne. Emerald znajduje się w Buccaner's Den, a dokładnie w strzeżonej przez piratów jaskini. Sapphire znajdziesz na południowy-wschód od Yew, w beczce znajdującej się obok żołnierza, doglądającego zielony labirynt Lorda Britisha. Dobrze kombinując można dostać się do centrum labiryntu, gdzie mieści się płonący miecz, bez błądzenia jego korytarzami. Ruby - w zatopionym statku na wybrzeżu Trinsic.
Lokalizacje Sigilów. Heart of Compassion - otrzymujesz od Aidona - majora Paws, Writ of Honesty - daje ci go Batista w Moonglow, Quill of Justice - posiada go Sęp na drodze z Yew do więzienia Wrong, Dagger of Valor - otrzymujesz go od rycerza w Valorii, po usunięciu demonów, Ankh of Spirituality - w zamku Lorda Britisha, w jego sypialni, znajduje się magiczna szkatułka. Aby ją otworzyć, odgrywasz nuty otrzymane od grającej na półpiętrze nimfy. Tear of Sacrifice - dostajesz od Rom Baro na wyspie Minoc. Crook of Humility - daje ci go pasterz na górze w New Magencia, Chalice of Honor - w labiryncie Shame, nieopodal kolumny Guardiana.

W dalszej części powiemy o unikalnych smaczkach Ultimy: ludziach, miejscach, spotkaniach. Wiele z nich pozostaje ukrytych przed wzrokiem przeciętnego gracza, a szkoda, gdyż na przykład księga "Wszystko co Avatar powinien wiedzieć o seksie" (...ale boi się zapytać) jest nader ciekawym kuriozum (leży na podłoże w domu Joshu'y w Moonglow). Tym bardziej, że księga ta jest pusta. Czyżby znaczyło to, że Avatar jest do tego stopnia pozytywną postacią, iż wyrzeka się cielesnych przyjemności? Zaręczam, że w trakcie gry kwestia ta jednoznacznie się rozstrzygnie. Dzięki takim właśnie smaczkom rodzą się legendy...
Gdzie możemy odbyć trening w posługiwaniu się bronią? Kwestia ta jest nader ważna - doskonaląc swoje umiejętności w fechtunku, co oczywiste, zwiększamy naszą przewagę nad



napotykanymi w trakcie gry wrogami. Z reguły wymienionych tutaj postaci nie musimy specjalnie szukać - są wpleceni w fabułę - wystarczy po prostu rozmawiać ze wszystkimi napotykanymi na naszej drodze osobami. Łuk - kolejne trzy poziomy w sklepie łucznika w Brytanii, łucznik w Yew, Jolo - o ile darowałeś mu życie w domu na północny-wschód od zamku Britisha. Walka wręcz - wszystkie trzy poziomy zdobywamy walcząc na ringu w Buccaner's Den. Broń jednoręczna - Keller w zamku Lorda Britisha, jednoręki kowal w Valorii, strażnik Bell of Courage w Serpent's Hold. Broń oburęczna - poziom pierwszy i drugi szkoli Duncan, napotkany na wyjściu z labiryntu Deceit, poziom trzeci - pośrodku oceanu, współrzędne 2,31 N 52,12 W, znajduje się molo, a w pobliżu niego, pod wodą niebieskie drzwi. Rozejrzyj się w poszukiwaniu dwóch statui, które umożliwią ci zdjęcie pola siłowego. Dalej znajduje się książka z pełnym instruktażem. Jej przeczytanie powoduje wzrost umiejętności. Staff - Peg Leg w Paws na początku gry, trener w Trinsic, samotnik w Yew (wymaga dostarczenia mu Britannian Star). W dalszej kolejności - niuanse gry....
Zatopiony statek - widmo - jeśli popłyniesz statkiem na północ od Yew (dokładnie na północ od północno-zachodniego przylądka Yew), wówczas napotkasz na tonący statek widmo. Jest on przezroczysty, co powoduje trudności w poruszaniu się po nim. W bocianim gnieździe znajduje się skrzynia.
Martwy farmer z dema - jak zapewne pamiętasz w demie początkowym widzimy farmera, na którego spada głaz wyrwany z ziemi przez wyrastającą kolumnę Guardiana. Jego kości oraz furmankę znajdziesz nieopodal wejścia do labiryntu Despise.
Grobowiec nieumarłego wojownika - znajduje się na północny-zachód od Paws na szczycie góry. Nagrodą za unicestwienie ducha jest potężny oburęczny miecz.
Jak otruć Lorda Britisha - zabicie Britisha nie jest możliwe przy użyciu broni bądź magii. Pozytywne i niezbędne do gry postacie są w dziwny sposób chronione przez jej engine. Można jednak posłużyć się zręcznym wybiegiem. Otóż jeśli na początku gry weźmiesz leżącą na lodówce truciznę, następnie włożysz ją do maszyny wytwarzającej chleb (również w domu Avatara), otrzymasz w efekcie zatruty chleb. Zabierz go ze sobą do Brytanii. Następnie odszukaj w zamku Britisha jego prywatną jadalnię, po czym podmień leżący na stole chleb. Dalszy przebieg wypadków łatwo sobie wyobrazić.
Spotkanie z damą lekkich obyczajów - seks nie musi być obcy Avatarowi. Aby się o tym przekonać, należy wyrazić zgodę na "imprezowanie", gdy w Buccaner's Den zaczepia nas lekko podchmielona panienka. Seks ma pozytywny wpływ na Avatara.
W jaki sposób można podnieść poziom karmy i many? Odpowiedź jest krótka - dobrymi uczynkami. Przechodzenie poszczególnych sub-questów opłaca się nie tylko z powodu możliwości wzbogacenia swojego ekwipunku. Równie ważne są przyznawane przez komputer nagrody w postaci wzrostu karmy. Jeśli spośród dwóch opcji zachowania, wybierzemy tę bardziej humanitarną, to prawdopodobnie otrzymamy przyrost karmy. Jeśli natomiast dokonamy czegoś wbrew kodeksowi Avatara - na przykład zabijemy przyjazną postać, wówczas odbije się to na naszej karmie. Karma jest ściśle związana z poziomem magii, czyli z maną. Przechodząc kolejne etapy gry, zwiększamy poziom many, poprzez zwiększenie karmy i na odwrót. Na przykład oczyszczenie świątyni kończy się mniejszym lub większym wzrostem karmy, a co za tym idzie many (dzięki czemu mamy większy zasób energii magicznej).
Poniżej przedstawiam krótki spis najważniejszych momentów gry, w których podnosimy karmę i manę. Ambrosia - przeczytanie wszystkich czterech książek w bibliotece, darowanie życia wrogo nastawionej królowej gargoyli i odebranie jej jaja;





Britain - ofiarowanie 10 sztuk złota żebrakowi, przyniesienie Serpentwyne Flynn w Cathedral of Love; Buccaner's Den - uwolnienie srebrnego węża, nie przyjęcie wyzwania szpiega z plaży; Despise - uwolnienie więźniów, darowanie życia Jolo; Minoc - zaniesienie "ghost Jewellry" do krypty, oddanie lalki Dayli (w jaskini w pobliżu wodospadu); Paws - stłumienie ognia w płonącej chacie, uratowanie matki chłopca, naprawienie zaworu studni, uratowanie córki majora, dostarczenie Serpentwyne uzdrowicielowi; Shrine of Spirituality - jeśli darowałeś życie wszystkim napotkanym druhom przemienionym w Wyrmguardów, otrzymujesz dodatkowy przydział karmy; Wrong - uwolnienie Jean-Paula, odmówienie pomocy handlarzowi niewolników.

Wreszcie na zakończenie specyfikacje wszystkich świątyń, które musimy oczyścić oraz niezbędnych do tego artefaktów. Lokalizacja - Cnota - Mantra - Symbol - Klasa postaci: Britain, Compassion, Mu, Serce, Bard; Valoria, Valor, Ra, Sztylet, Fighter; Minoc, Sacrifice, Cah, Łza, Tinker; Moonglow, Honesty, Ahm, Dłoń, Mage; N.Magencia, Humility, Lum, Kij pasterza, Shepard; Skara Brae, Spirituality, Om, Ankh, Ranger; Trinsic, Honor, Summ, Graal, Paladin; Yew, Justice, Beh, Szale, Druid.

Ars Magica

Magowie w Ultimie nie mają lekkiego życia. Muszą bowiem troszczyć się o właściwy poziom many, zbierać scrolle, "bindować" czary z księgą magii lub wyrabiać napoje magiczne. Oczywiście łatwiej jest iść na skróty, siekając po drodze wszystko co się rusza. Zawsze jednak znajdzie się grupa ludzi, wolących narazić się na niedogodności wynikające z bycia magiem, aby zyskać to coś, czego nie ma wojownik.

Oto krótki kurs dla zwolenników inteligentnego działania. Przede wszystkim magia w Ultimie dzieli się na osiem kręgów, z których każdy oferuje coraz to silniejsze czary i nowe możliwości, plus czary tzw. linearne, których komplet mamy już na początku gry. Kolejne kręgi otwierają się dla nas automatycznie w momencie oczyszczenia świątyni (z plugastwa, jakie im wyrządził Guardian). A ponieważ jest osiem świątyń i osiem kręgów magii, tak więc ostatni krąg otrzymujemy niestety dopiero przy końcu gry. Nie wystarczy jednak mieć otwarty krąg magii, by móc skorzystać z zawartych w nim czarów. Czary te po pierwsze należy znaleźć w postaci scrollów magicznych, a następnie mówiąc po anglosasku "zbindować" poprzez przeprowadzenie specjalnego rytuału. Potrzebujemy do niego pentagramu z zestawem świec rytualnych, kompletu składników magicznych wymienionych w księdze magicznej oraz odpowiedniego scrollu. Składniki i scroll umieszczamy na środku pentagramu, zapalamy świece czarem Ignite i wymawiamy zaklęcie (również znajduje się w księdze magii). Jeśli wszystko odbędzie się zgodnie z przepisem w księdze, a ponadto posiadamy otwarty krąg magii, wówczas zaklęcie zostaje włączone do księgi. Teraz, aby z niego skorzystać należy po prostu kliknąć na odpowiednią ikonę w księdze lub przenieść czar z księgi na panel pomocniczy, skąd możemy go wywołać za pomocą jednego z dwunastu klawiszy funkcyjnych. Oczywiście czary mają to do siebie, iż zmniejszają zasoby many (mana jak pisałem wcześniej jest równa posiadanej karmie), które zwiększamy z kolei odpoczywając, dokonując rytuału Restoration lub pijąc Orange Potion / Serpentwyne. Ze względu na ograniczenia many, każdy mag musi szkolić się w walce, bo po prostu szkoda magii i czasu, na co bardziej nędznych przeciwników. Warto dodać, iż czary można używać bezpośrednio ze scrolli, aczkolwiek tracimy wówczas użyty w ten sposób scroll. W przypadku czarów, takich jak Teleport lub Levitate, występujących w grze niezwykle rzadko, jest to niepowetowana strata.

Gdzie możemy znaleźć poszczególne składniki do czarów? To nie byle problem, bo trzeba zdać sobie sprawę, iż do każdego czaru zużywamy średnio pięciu składników. W sklepach z magią można kupić jedynie niektóre składniki, przy pomocy czaru Summon Reagents również tworzymy składniki. Pozostałe, w szczególności Nighshade, Mandrake root musimy znaleźć w naturze: w skrzyniach, luzem leżące w labiryntach itd. Są również specyficzne dla danych składników lokalizacje i sposoby ich zdobycia. Nighshade - będąc o brzasku w Paws, na bagnach, rzucamy czar Ethereal Sight. Teraz możemy nazbierać go do woli. Black pearl - czasem otrzymujemy po zabiciu pająka. Również czar Summon Reagents dość często generuje ten składnik. Blood moss - powstaje, gdy rzucasz Summon Reagents na plamy krwi pozostałe po walce. Mandrake - dość rzadko występujący w naturze składnik. Najczęściej napotkamy na niego w skrzyniach. Ginseng - będąc w Minoc zbliż się do grobowca przy wejściu do Covetous. Następnie rzuć Summon Reagents. Mandrake Root - jeśli nie uwolniłeś srebrnego węża w Buccaner's Den i jesteś członkiem gildii kupców (po bliskim spotkaniu z Raven) wówczas możesz zakupić zapas MR za 200 sztuk złota od sztuki. Spider Silk - znajduje się przede wszystkim w miejscach gdzie pająki snują swoje sieci, czyli w jaskiniach, labiryntach itd. Sulphurous Ash - można go nazbierać tony w pobliżu kolumn Guardiana.

Gdzie szukać scrolli? Kwestia nie mniej istotna dla gracza. Przede wszystkim należy uważnie obserwować otoczenie, otwierać skrzynie, drewniane pudła rozwalać mieczem. Większość czarów powinniśmy bez trudu odnaleźć. Poniższa lista niepospolitych czarów z pewnością okaże się bardzo przydatna. Create Reagents - sklep w Buccaner's Den lub w New Magencia tuż obok domu Katriny w szklanej wieży. Ethereal Sight - w Brytanii w Cathedral of Love, w Brytanii w domu Majora obok zamku Lorda Britisha. Infernal Armour - otrzymujesz w Moonglow po zwróceniu magowi jego pamiętnika. Crystal Barrier - w legowisku królowej w Ambrosia. Telekinesis - na górze muru okalającego cmentarz na drodze do Paws. Fireball - dach zamku Lorda Britisha, na który można wejść z laboratorium maga. Time Stop - znajdujesz w Abyss. Day - znajduje się w krypcie we pobliżu Trinsic. Levitate - wieża szalonego maga nieopodal Paws. Summon Undead - na południowo wschodniej stronie Yew w skrzyni. Bolt of Flame - w Yew w pobliżu Shrine of Justice. Wzdłuż ścieżki zobaczysz kamienne twarze. Przy pomocy Ignite rozpal ogień w ich ustach, aby otrzymać czar. Mana Breath - wewnątrz domu rycerza w Valorii. Meteorite - gdzieś w labiryncie, który otwiera Lord British byś mógł dotrzeć do Yew. Death - w ustach statuy na wyspie Skara Brae. Summon Daemon - otrzymujesz po ukończeniu questu w labiryncie Destard. Teleport - wewnątrz Serpent's Hold. Trudny do znalezienia. Earthquake - po oczyszczeniu Shrine of Honor w Trinsic możesz kupić go w sklepie. Inferno - w Trinsic w domu nawiedzanym przez Phase Spiders. Ligthning Storm - Empath Abbey. Searing Rain - do kupienia w sklepie z rynsztunkiem bojowym w Valorii.



Ostatnie pytanie: do czego służą poszczególne napoje magiczne? Napoje magiczne mają tę zaletę nad magią, iż nie wymagają posiadania umiejętności magicznych ani też many. Wadą jest ich dość ograniczony zakres działania. Na przykład Yellow Potion uzupełnia jedynie pewien zakres ubytku siły. Właściwie napoje magiczne przydają się tylko w pierwszej połowie gry, później są zbyt słabe, by mogły być użyteczne. Black Potion - gwarantuje czasową niewidzialność. Blue - pozwala przez pewien czas nurkować bez utraty powietrza. Green - trucizna, pić jedynie w przypadku myśli samobójczych. Red - odtrutka, pić jeśli zmienimy zdanie po wypiciu Green Potion. Purple - chwilowo stajemy się "nietykalni". Yellow - leczy część ran. White - analogiczne do czaru Infernal Armour. Uwaga: dzięki niemu możemy chodzić po lawie.

Poprawianie natury

Może się zdarzyć, iż reguły gry wydadzą nam się zbyt brutalne. Wówczas możemy wykorzystać tzw. "bugi". Jest ich pełno w Ultimie, ale na szczęście nie wszystkie utrudniają życie. Nie zachęcam do tego, gdyż wszystkie je łączy jedna, poważna wada - gra po nich traci swój urok. Warto więc zastanowić się, zanim skorzystamy z podanych niżej ułatwień. Dość częstym problemem jest pokonywanie wzniesień (szczególnie, gdy nie posiadamy czaru Levitate). Cóż, wystarczy nosić zawsze ze sobą Staff. Jeśli wyjmiemy laskę z plecaka i położymy na ziemi, wówczas stanie ona zupełnie pionowo. Teraz wystarczy wspiąć się na laskę, by zmienić punkt widzenia. Ten sam trik można powtórzyć z większością broni, aczkolwiek laska jest najdłuższa. Na podobnej zasadzie działa sztuczka z flaszką. Chcąc wspiąć się po stromym zboczu kładziemy na nim flaszkę, wspinamy się na nią, wyjmujemy flaszkę spod stóp, kładziemy wyżej... Jeśli mamy problemy z pokonaniem przeciwnika, mając otwarty plecak lub torbę, można atakować innych, ale inni nie mogą ciebie atakować. Chcąc utrzymać efekt dowolnego napoju, wypij go, nagraj stan gry na dysk, po czym otwórz grę. A teraz antidotum na bug istotnie utrudniający życie. Otóż, może się zdarzyć, że nasz kursor nie widzi danego przedmiotu. Wówczas musimy postąpić w następujący sposób. Przed danym przedmiotem kładziemy inny, po czym dmuchamy w położony przedmiot czarem Gust. Nie widziany wcześniej przedmiot uaktywni się. A teraz nurtujące wszystkich pytanie: Jak zdobyć dodatkowe torby? Po drodze zbieramy mnóstwo przedmiotów, z których większość żal wyrzucać (np. składniki do magii). Cóż jednak zrobić, jeśli nie mamy miejsca w torbach? Trzeba udać się do Buccaner's Den, do miejsca gdzie proponują nam trening na ringu. Upewnij się, że masz zapełnione po brzegi wszystkie torby i plecak, oraz że jesteś uzbrojony. Trener przed walką odbierze ci broń, a po walce kiedy będzie chciał ci ją zwrócić, widząc, że nie masz miejsca odda ją wraz z nową torbą. Kolejny extra cheat - istnieje możliwość "bindowania" czarów bez utraty składników. W momencie gdy mamy wypowiedzieć zaklęcie danego czaru, wyjmujemy z pentagramu składniki i scroll, po czym wpisujemy zaklęcie. W ten sposób zyskamy czar, a nie stracimy składników.

Początek gry

Przejdźmy teraz do opisu przejścia gry. W żadnej mierze nie powinien on być wykorzystany jako przewodnik w stylu "jak krok po kroku ukończyć grę". Taka rozgrywka mijałaby się z Celem. Osobom, które grają jedynie po to, aby obejrzeć kluczowe "filmiki" radzę zamiast grać, zmienić rozszerzenia plików z filmami i odtworzyć je "okienkową" przeglądarką. Opis ten jest skrótowym przeglądem kilkudziesięciu godzin gry. Ujmuje jedynie najważniejsze momenty, poboczne questy, traktując zwięźle i skrótowo.

Świat, w którym de facto zaczynamy grę to dobrze nam znana Ziemia. Avatar budzi się wezwany do czynu posępnym głosem narratora.

W pewnej chwili poczułem dezorientację - czyżby Ascension w 20 wieku? Na szczęście nie - pierwszy etap gry jest jakby wprowadzeniem gracza w zasady sterowania bohaterem. Poza tym, jak wiadomo znawcom serii Ultima, Avatar pochodzi właśnie z Ziemi, natomiast jest wzywany do Brytanii w sytuacjach kryzysowych. Podstawy obsługi gry są stopniowo przedstawiane po kliknięciu na pojawiające się w pomieszczeniach krzyże egipskie. W domu Avatara musimy ponadto odnaleźć plecak, kompas i notatnik. Nie zawadzi również przejrzeć biblioteczkę. Niektóre ze znalezionych tam ksiąg stanowią użyteczne źródło informacji - swoisty przewodnik po Brytanii. Spośród najczęściej używanych skrótów klawiaturowych powinniśmy pamiętać o następujących: "caps lock" zmiana trybu chodzenia na bieganie (pierwszy klawisz jaki naciskamy po dograniu się gry); "tab" włączenie i wyłączenie trybu walki; "X" tryb namierzania przedmiotów kursorem; "S" otwarcie księgi magicznej (jeśli ją oczywiście posiadamy); "J" otwarcie notatnika zawierającego opcje, możliwość ładowania i nagrywania stanu gry, wyjście z gry, bardzo ważnym rozdziałem

z notatnika jest pamiętnik wydarzeń - zostaną w nim trwale zapisane wszystkie najważniejsze spotkania, treść rozmów, misji, magiczne słowa itp; "C" wspinanie się; "Space" wykonanie skoku do miejsca wskazanego kursorem; klawisze funkcyjne - używanie umieszczonych w slotach przedmiotów lub czarów.
Po wyjściu z domu Avatara skierowałem się na jego tyły, gdzie odnalazłem leżący koło bramy miecz i łuk. Oba akcesoria za moment bardzo się przydały, a popołudnie spędzone na cięciu manekina nie poszło na marne. Uznawszy, iż poprawnie posługuję się mieczem, łukiem, oraz własnymi kończynami skierowałem się do przybytku cygańskiej wróżbitki. To był ważny moment w moim życiu, ponieważ odpowiadając na osiem pytań niejako wybrałem swoją karmę. Cyganka pytała mnie o to, jak zachowałbym się w rozmaitych, ale raczej niecodziennych sytuacjach. Spośród ośmiu dostępnych w grze profesji bohaterów dostałem jak zwykle w takiej sytuacji maga. Cyganka życząc mi powodzenia na "najtrudniejszej w życiu ścieżce" otwarła portal wiodący do świata Brytanii. Wkroczyłem do niego z podniesioną głową, choć wiedziałem, że czeka mnie tam ostateczne starcie z Guardianem.
Znalazłem się we wnętrzu komnaty. Ze stojącej pod ścianą skrzyni zarekwirowałem cały ekwipunek i scrolle z czarami. Jako mag otrzymałem ważny artefakt - Arms of Magi, który po założeniu redukuje ilość many wydatkowanej podczas tworzenia czarów. W skrzyni znalazłem również mapę miasta czarowników - czyli Moongate. Po wyjściu z pomieszczenia znalazłem księgę magiczną, niezupełnie pustą, bo zawierającą czary linearne. Czarem Ignite zapaliłem pochodnię, co z niezrozumiałych powodów usunęło barierę magiczną, postawioną na mojej drodze. Domyśliłem się, że to pewnie Lord British chciał uchronić mnie przed skutkami opuszczenia lokacji bez księgi magicznej. W dalszej kolejności otwarłem drzwi przełącznikiem na ścianie (tuż obok szczura, który padł, gdy rzuciłem w niego magicznym kamieniem), następnie Gustem strąciłem wazę na zapadnię podnoszącą kratę. Dotarłem do ogromnego pomieszczenia z imponującymi rzeźbieniami demonów. Wodę w basenie spuściłem, przekręcając wmontowany w ścianie zawór. Na dnie basenu znajdował się przycisk otwierający dalsze przejścia. Idąc tą jednokierunkową drogą, trafiłem do korytarza na którego posadzce płonął ogień. Do jego ugaszenia wykorzystałem odpowiedni czar z zestawu li-



nearnych. Wyszedłem na dziedziniec ogromnej wieży. Mijając wrogo nastawione wilki dotarłem do jaskini, gdzie czekał już na mnie wojownik Blackthorna (a co za tym idzie jego zwierzchnika, czyli Guardiana). Chcąc zachować czyste ostrze, potraktowałem go czarem znalezionym w wieży. W jaskini teleportowałem się do sali wejściowej zamku Lorda Britisha.
Udałem się teraz do sali tronowej, gdzie podszedłem do centralnej postaci - samego Lorda Britisha. Stary przyjaciel ucieszył się z mojego przybycia. Z troską w głosie opowiedział niedawne losy Brytanii. W szczególności był zaniepokojony pojawieniem się w Brytanii ośmiu ogromnych kolumn oraz zmianą, jakie spowodowały w mentalności jej mieszkańców. Poradził mi, bym rozejrzał się po zamku, z czego skorzystałem wyposażając się w prowiant, napoje magiczne i niezbędne wyposażenie. Otrzymałem również od niego mapę Brytanii, którą ukryłem na dnie plecaka. Lord British skierował mnie do labiryntu Despise, gdzie miałem odnaleźć wskazówkę odnośnie mojej przyszłej misji. Do Despise dotarłem idąc na południe do miasta, po czym do wschodniej bramy i dalej na północ. Po drodze spotkałem opiekunkę świątyni współczucia (Compassion). Wyjaśniła mi, że zmiany jakie wywołały kolumny u obywateli miasta, można odwrócić, oczyszczając świątynię. Do tego celu potrzebuję odpowiedniej mantry (którą mi zdradziła), glyphu i sigilu. Wiedziony silną męską intuicją skierowałem się do labiryntu Despise. Po drodze musiałem pouczyć atakujących mnie pielgrzymów. Ścieżka północna zawiodła mnie w dziwne rejony pulsującej magmy, pośrodku której wyrastała ogromnych rozmiarów kolumna. Tam również znalazłem wejście do labiryntu.

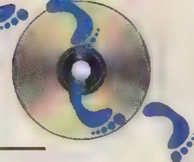
Wejście otwarło się po zapaleniu pochodni czarem Ignite i celnym strzale z łuku do tarczy. Co jest przeciwieństwem współczucia do bliźnich? - oczywiście pogarda. Błądząc po korytarzach labiryntu, zastanawiałem się nad miejscem altruizmu w przyrodzie. Trudno mi było się jednak skupić, gdyż co rusz z zadumy wyrywały mnie atakujące szczury. Labirynt okazał się dość prosty, choć parę razy zdarzyło mi się zaciąć w miejscu (bardzo pomocny okazał się patch#3, ściągnięty ze strony www.ultima-ascension.com). W jednym z pomieszczeń, pośrodku którego ktoś wybudował basen kąpielowy, musiałem przenieść wiadro z wodą na platformę po przeciwnej stronie. W innym z kolei, wykonując skoki po coraz wyższych kolumnach dotarłem do miejsca, gdzie umieszczony był kluczowy dla całej misji przycisk. Blue Kiran Stone znalazłem w jadalni. Wszedłem na górę po znajdujących się tam schodach, odwróciłem się na lewo i dalej przez przejście w ścianie do pokoju, skąd teleportowałem się do pomieszczenia z kamieniem. Yellow Kiran Stone otrzymałem wcześniej od dwóch mężczyzn zamkniętych w pokoju w pobliżu wejścia. Odnalazłem również przydatną w walce zbroję. W korytarzu, gdzie znajdowała się dziura w podłodze, było również sekretne przejście do pomieszczenia, w którym na ścianie wisiał obraz. Jak to się mówi "kliknąłem" na niego i w ten sposób zdobyłem Chest do zbroi. W końcu odnalazłem Red Kiran Stone, a wcześniej przeczytałem leżącą na piedestale księgę. Wiadomo - wiedza kluczem jest - nie zdziwiło mnie więc, iż ten skromny czyn otworzył przejście do pomieszczenia z wodospadem. Mając komplet trzech kamieni, ustawiłem je na kolumnach. Przed moimi oczami pojawiła się magiczna tarcza, o której czytałem w znalezionym wcześniej manuskrypcie. Z mieczem w jednej ręce i tarczą w drugiej wkroczyłem do jaskini z dolną częścią kolumny Guardiana. O dziwo spotkałem tam Wyrmguarda, któremu, gdy zadałem parę ciosów, nagle przypomniało się, że jest moim starym druhem Jolo. Postąpiłem słusznie, darując mu życie (co się okazało w jakiś czas później). Wewnątrz posępnej kolumny odnalazłem magiczny artefakt zwany Glyph of Compassion. Na zewnątrz labiryntu czekała na mnie niespodzianka - kobieta o wspaniałych kształtach, która na dodatek chwilę później uratowała mi życie, lub co najmniej głowę. Tak czy inaczej głowę dla niej straciłem. Raven - cóż za dźwięczne imię dla dziewczyny - wykazała dużą rezerwę w kontaktach damsko-męskich. Wyjaśniła mi, że dalszej rozmowy nie będzie jeśli nie dostarczę jej dowodu mojej tożsamości, najlepiej runu współczucia (Rune of Compassion). O kolacji przy świecach mogłem sobie na razie pomarzyć.

Paws

W drodze powrotnej zwiedziłem urocze miasteczko Brytanii. Mieszkańcy okazali się jednak pełni dumy i rezerwy. Z pogardą wyrażali się o biedakach, kalekach i dzieciach regularnie odsyłanych do wioski zwanej Paws. Twierdzili, że jest to bardzo humanitarny gest, gdyż poszkodowane przez los osoby otrzymywały tam godny dla nich azyl. Do Paws wiodła droga przez zachodnią bramę (po drodze wysłuchałem również problemów księdza z Cathedral of Love). Aby dotrzeć do Paws, musiałem przekroczyć zbutwiały most. Rzekomo za jego utrzymanie odpowiedzialny był pokaźnych rozmiarów Troll. Co do tego faktu, można mieć było wątpliwości, ale pewne stało się, że strażnik nie zaniedbywał opłat tranzytowych. Pogubił się jednak i przepuścił mnie, gdy zadałem mu jedno podchwytliwe pytanie. Był na tyle rozkojarzony, że nie zauważył mnie, gdy penetrowałem jego jaskinię. Znalazłem w niej dziwny zawór. A ponieważ było to coś, czego się nie znajduje przypadkiem, zabrałem go ze sobą. W Paws spotkałem Majora miasta - Aidona. Przybył on do Paws, aby odnaleźć swoją córkę, porwaną przez gobliny. Przy okazji wizytacji, Aidon przekonał się, że jego pomysł zbudowania getta dla biedaków i kalek był dalece chybiony. W Paws brakowało żywności, wody i leków. Przy pomocy znalezionego u Głupiego Trolla zaworu, naprawiłem przynajmniej kanalizację. Aidon okazał się niedołęgą, więc powierzył mi misję ratowania córki. Na północ od domu, gdzie spotkałem Aidona, znalazłem chatę, w której uwięziona była córka. Niewielka obstawa nie stanowiła żadnego problemu - nie po raz pierwszy i nie ostatni okazałem się bohaterem. Aidon w dowód wdzięczności wręczył mi Heart of Compassion - artefakt niezbędny do oczyszczenia świątyni współczucia. Wracając z Paws do miasta, porozmawiałem z chłopcem, który prosił mnie o odnalezienie porwanej matki. Na północ od głównej ścieżki znajdował się dom, wewnątrz którego zainstalowano dźwignię otwierającą przejście w górach. Tam odnalazłem matkę chłopca i kilku oprychów z kijami. Okazało się, że ci z kijami mają pokaźne zasoby gotówki, choć nie znają się na wojaczce. Mając wszystko co trzeba, aby uwolnić miasto od uroku Guardiana ruszyłem do świątyni współczucia. Znajdowała się ona dalej na wschód od miejsca, gdzie wcześniej spotkałem Sarę, opiekunkę świątyni. Świątynia okazała się kręgiem kamieni, pośrodku którego znajdował się pęknięty ołtarz. Położyłem na nim Glyph i Heart, po czym wyrecytowałem mantrę "Mu". To co się w chwilę później stało trzeba samemu zobaczyć, by właściwie ocenić. Doznałem czegoś w rodzaju ekstazy nerwowej. Grobowy głos zapytał się, jaką cechę chciałbym w nagrodę udoskonalić w sobie. Miałem do wyboru: Inteligencję, Siłę i Zręczność. Ponieważ inteligencję miałem już na starcie wysoką, wybrałem siłę. Dzięki niej lepiej znosiłem zadawane mi w walce obrażenie, jak również lepiej młóciłem wrogów. Ponadto zauważyłem również, iż wzniosłem się na pierwszy poziom magii. Po zakończeniu rytuału oczyszczenia, ze złożonego w całość ołtarza podniosłem Rune i Sigil. W mieście (temat muzyczny stał się wyraźnie bardziej optymistyczny), w katedrze miłości dowiedziałem się o Killian, który zdefraudował pieniądze, przeznaczone na pomoc biednym z Paws. Kontynuowałem śledztwo w tej sprawie, przepytując Kimberley w domu Aidona i samego Killiana. Ten ostatni oczywiście zaprzeczył, iż ukradł pieniądze. Na jednej ze ścian w domu znalazłem sekretne przejście do skarbca Killiana, w nim dziennik i scroll z czarem Ethereal Sight. Rzuciłem ten czar, i wówczas zobaczyłem, że na stole leży jakaś notatka. Był to rozkaz od Blackthorna. W trakcie konfrontacji z Killianem usłyszałem głos Guardiana. Za brak lojalności zgładził on swojego sługę Killiana. Następnie porozmawiałem z Aidonem, aby wyjaśnić mu istotę politycznego skandalu, o którym nie miał zielonego pojęcia. Pamiętając o wdziękach Raven udałem się do doków w porcie, gdzie miałem się z nią spotkać.

Buccaneer's Den New Magencia

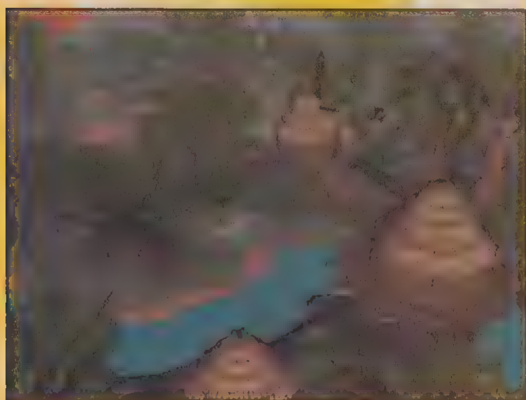
Niestety, podejście Raven do mnie pozostało ściśle profesjonalne. Jej zadanie, jak wyjaśniła, polegało na doprowadzeniu mnie do jej szefa - Samhayne'a. Facet okazał się szefem pirackiej wyspy, w połowie złym w połowie dobrym, czyli jak na realia fantasy był dość nietypową postacią. Gdy dobiliśmy do portu wyspy Buccaner's, Den Raven wyjaśniła mi jak trafić do siedziby jej szefa. Ja jednak miast na południe, udałem się na północ. Górna część wyspy okazała się siedzibą rasowych piratów. Tuż przy plaży trwała właśnie licytacja dziewczyny, wziąłem więc w niej udział. O dziwo, okazało się, że dziewczyna jest sprzedawana wbrew jej woli. Po krótkiej rozmowie dowiedziałem się, że została wysłana przez jej ojca do Samhayne'a, a w podróży pojmana i uwięziona przez piratów. Osobę, która prowadziła licytację zgładziłem za kłamstwo, w chatce nieopodal znalazłem bowiem dokument uwierzytelnia-



jący jej słowa. Odnalazłem również jaskinię, a w niej scroll z zapisanym na nim nic nie znaczącym słowem - prawdopodobnie hasłem. Prowadzą dalszą eksplorację tej części wyspy, przez zamaskowane gałęziami przejście trafiłem do ogromnej jaskini, w której ukryty był porwany przez piratów statek. Zobaczyłem również parę piratów i ogromnego srebrnego węża, o którym piraci rozmawiali podniesionymi głosami. Zgładziłem oboje, gdy bez przyczyny zaatakowali mnie. Ze stygnącego jeszcze ciała podniosłem klucz, którym "otworzyłem" pentagram, na którym uwięziony był wąż - przypomniałem sobie bowiem rozmowę jaką odbyłem w Cathedral of Love. Ze skrzyni wyjąłem kilka butelek Serpentwyne - trunku orzeźwiającego ciało i umysł.

Przepłynąłem na południową część wyspy, do miejsca wskazanego przez Raven. Aby dostać się do siedziby Samhayne'a, użyłem windy znajdującej się nad karczmą. Wcześniej dowiedziałem się o wirach morskich, które pojawiły się w tym samym czasie co ogromna kolumna. Wiry te ograniczały zyski handlarzy, zwiększały zaś odsetek statków-widm. Powiedziano mi również, iż chcąc wyjaśnić zagadkę mogę udać się na wyspę New Magencia. Samhayne wyłożył sprawę jasno, jeśli w jakiś sposób uwolnię wyspę od kolumny i powodowanych przez nią wirów morskich, dostanę od niego Codex of Ultimate Wisdom. Wiedziałem już, że jest to księga o wielkiej wartości, która może być odczytana tylko przy użyciu specjalnych soczewek wyłącznie na wyspie Avatara. Zgodziłem się, mimo że drażnił mnie swoim zachowaniem godnym pirata a nie kupca. Poszedłem wzdłuż wyspy na północny-wschód. W pobliżu latarni odkryłem wejście do labiryntu. Wewnątrz niego użyłem odczytanego wcześniej słowa.

Po przejściu labiryntu znalazłem się na wyspie znanej jako New Magencia - niegdyś tętniącej życiem, obecnie opuszczonej, jeśli nie liczyć pasterzy i wilków. Tych drugich było wyraźnie więcej, przyznam, że zużyłem na nie większość ze swoich dziewięciu żyć. Ścieżką wiodącą na górę wyspy dotarłem do Katriny. Okazała się ona kolejną osobą, która chce ubić ze mną interes. W zamian za usunięcie z wyspy sępów i wilków zaoferowała mi magiczny artefakt, niezbędny do oczyszczenia mieszczącej się tam świątyni pokory (shrine of humility). Gniazdo sępów odnalazłem tuż obok siedziby Katriny, wspinając się po powalonym drzewie. Wypaliłem je, stosując dwukrotnie czar Ignite. Pozostało mi jeszcze usunąć z wyspy przewodnika stada wilków, tzw. Alpha Wolfa. Znalazłem go na północnej wyspie pod zburzoną kopułą. Choć użyłem świeżo wyuczonej magii i tak miałem z nim nie lada problem. Katrina



ofiarowała mi, zgodnie z obietnicą, Crook of Humility. Dowiedziałem się od niej, iż aby odkryć lokalizację świątyni pokory muszę stanąć na brzegu klifu nieopodal domu Katriny. Odnalazłem to miejsce i stało się - zburzona świątynia uniosła się z wody. Zszedłem więc na dół, kliknąłem na złamanym w pół ołtarzu i usłyszałem dobywający się z kamienia głos. Zostałem wciągnięty przez wir w morską otchłań.

Doprawdy otoczenie, które ujrzałem w następnej chwili było imponujące. Nade mną ogromna, połyskująca kopuła, a wokół piramidy wyciosane z bloków skalnych. Domyśliłem się, że znajduję się w Ambrosii, mieście o którym wcześniej mówił mi Vaalkaresh. Dokładnie rzecz ujmując ten przyjazny gargoyl ostrzegał mnie, abym się tam nie zapuszczał, gdyż pradawny konflikt między rasą ludzką i gargoylami niedawno się odnowił. Przypadkiem trafiłem do budynku stanowiącego siedzibę dostojnika gargoyli - Valkoresha. Znajdował się on naprzeciwko miejsca teleportacji. Dowiedziałem się od niego, iż powinienem porozmawiać z Wislemem. Aby się do niego dostać, musiałem w jakiś sposób pofrunąć, gdyż jego pracownia dryfowała pod sklepieniem kopuły Ambrosii. Udałem się więc na eksplorację miasta, by w jakiś sposób dostać się do Wislema bez skrzydeł, lub skrzydła te zdobyć. Zauważyłem, że gargoyle, jak jeden mąż, traktują mnie jak intruza. Czyżby brak skrzydeł był powodem do segregacji rasowej? Ponownie przypadkiem dotarłem do ogromnej budowli z rampą. Unosiło się wokół niej dwóch gargoyli - domyśliłem się więc, iż budowla kryje jakieś tajemnice. Wewnątrz spotkałem Voresha. Porozmawiałem z nim, ale nie zdradziłem mojej tożsamości ani faktycznych zamiarów. Przeczytałem również leżący na stole scroll i zabrałem Cell Crystal. Okazało się, że kryształ pasuje do pustego panelu na zewnątrz budowli. Dopasowałem go i po chwili zrozumiałem, że znajduję się na dziedzińcu więzienia. W otwartej przeze mnie celi znajdował się bezskrzydły, bezimienny Gargoyl. Niestety jego ziomkowie odrzucili go ze społeczności, ze względu na brak skrzydeł. Gargoyl pałał chęcią zemsty. Widząc, że ma u mnie zrozumienie zdradził mi lokalizację butów służących do latania (niestety tylko wewnątrz kopuły). Zgodnie z jego wskazaniami przeszedłem przez iluzoryczną ścianę. Na dole u podnóża miasta spotkałem rozbitka. Jego oferta kupna-sprzedaży okazała się wcale interesująca - skorzystałem z niej skwapliwie. Odszukałem buty i założyłem je. Następnie odszukałem w mieście budynek oznaczony napisem 'Inside lays the way to singularity'. Przeczytałem leżące wewnątrz niego na kolumnach książki. Pojawiła się czwarta, którą również przeczytałem - żadna misja nie zastąpi dobrej lektury. Otrzymałem za to Power Crystal. Teraz użyłem latających butów, dzięki którym wzniosłem się na szczyt budynku, gdzie w slocie osadziłem zdobyty wcześniej Power Crystal. Dostałem Amulet of Singularity. Teraz mogłem odwiedzić Wislema. Niedowidząc uznał, że jestem jego pomocnikiem, i jako zadanie wyznaczył mi dokończenie jego największej budowli. W budynku na szczycie pałacu królowej odnalazłem slot, w którym umieściłem znaleziony Red Crystal. Efekt był piorunujący. Kopuła runęła i całe miasto legło zdewastowane w gruzach. Na dole odnalazłem konającego sprawcę całego zamieszania - Wislema. Biedak, po raz pierwszy (i zapewne ostatni) ukorzył się, przyznając, że powodowany dumą budował coraz większe i wspanialsze budowle, zapominając o istotnych sprawach. Jego samego i cały lud gargoyli zniszczyła duma i pycha. Otrzymałem od niego kolejny kryształ i dalsze instrukcje. W warsztacie, spoczywającym teraz na ziemi, znalazłem wolne miejsce na kryształ. W miejscu, w którym go dopasowałem Power Cube - klucz otwierający wrota do legowiska Królowej. W pałacu królowej odnalazłem miejsce, w które idealnie pasował. Zgodnie z tym co polecił mi Wislem podniosłem jedno z jaj leżących koło królowej, a następnie teleportowałem się z korytarza na dole. Wiedziałem, że po raz kolejny uratuję rasę gargoyli od wymarcia.



Labirynt, w którym się znalazłem, przypominał kanały, a ściślej szambo wielkiego miasta. Z lękiem oczekiwałem dudniących kroków Godzilli. Oceniając go na skali od 1 do 10 dałbym 3 na wyjściu i około 5 na początku. Na wyjściu zaniżam ocenę, a to ze względu na frustrujące zagadki logiczne i inne utrudniające życie historie. Przede wszystkim ważne okazało się odnalezienie Swamp Boots. Dzięki nim nie ponosiłem obrażeń, nurkując w zielonym szlamie. Buty odnalazłem, idąc na zachód od wejścia do labiryntu. Niestety, aby je zdobyć musiałem zanurkować na żywca w szambie. Organizm odtrułem, wypijając znalezioną tam Red Potion. Po drodze zauważyłem jak przydatny do usuwania pająków i szczurów jest czar Stone. Aby łatwiej z niego korzystać, wpiąłem go do panelu, skąd wywoływałem go później wybranym klawiszem funkcyjnym.

Miast mówić co zrobiłem i w jakiej kolejności podam kilka wskazówek, na wypadek gdyby ktoś chciał pójść w moje ślady i co prawdopodobne ugrzązł w labiryncie. Celem całej zabawy w Hytloth jest zdobycie Glyphu. Jak zwykle znajduje się go wewnątrz kolumny, w towarzystwie Wyrmguarda. Pomieszczenie, w którym znajduje się kolumna, przypomina obudowaną kamieniem halę lotniska. Dodać należy, że do kolumny musiałem dopłynąć, gdyż pomieszczenie wypełnione było do połowy wodą. W rekreacji przeszkadzały mięsożerne piranie. Co mogłem, to wytłukłem przy pomocy magii, stojąc na suchym lądzie. Gdy już zdobyłem Glyph, miałem ochotę opuścić jak najszybciej ten przybytek. Nie było to jednak proste.

W całym labiryncie pełno było gadżetów otwierających drzwi, spuszczających wodę i robiących inne, niepotrzebne nikomu cuda (o cudach za moment). Generalnie, aby otworzyć stojące mi na drodze kraty, musiałem odnaleźć pięć kolorowych statui, które umieszczałem na odpowiednich kolorowych platformach. Jedną z nich było szczególnie trudno znaleźć, musiałem bowiem zaryzykować, skacząc do obleczonego pajęczyną otworu w podłodze. Na szczęście wydostałem się z niego, podkręcając zawór.

Aby nie przeoczyć ważnych wskazówek, korzystałem z oświetlenia: sztucznego, a także magicznego, choć to ostatnie kosztowało mnie sporo many. Przekonałem się również, że skutkuje przełączanie dźwigni i przekręcanie zaworów. Jeśli chodzi o zawory: generalnie zmieniały one poziom wody, który mógł się podnieść lub opaść. Z reguły poziom wody zmieniał się na krótki czas, po którym powracał do wcześniejszego stanu. W tym czasie musiałem się zmieścić, aby popchnąć akcję do przodu.

W labiryncie, jak już mówiłem, napotkałem kilka zręcznościowo-logicznych łamigłówek. Na przykład na samym początku dotarłem do pomieszczenia, w którym znajdowały się kolumny. Po kilku próbach zorientowałem się w czym rzecz. Aby dotrzeć dzięki nim do wnęki w ścianie, musiałem skakać po nich w określonej kombinacji. Gdy popełniałem błędy, kolumny chowały się pod wodą, a ja zaczynałem od początku. Oto właściwa kombinacja: zaczynamy od kolumny naprzeciw wejścia, skaczemy do przodu, następnie w prawo po skosie, odwracamy się o 180 stopni, skaczemy na lewo po skosie, kolumna po lewej stronie, następna jest druga kolumna w ostatnim rzędzie po prawej stronie, samotna kolumna przy ścianie i skok do wnęki. Dość podobną zagadkę musiałem rozwiązać w korytarzu w kształcie dwóch połączonych ósemek z ośmioma zaworami. Metodą prób i błędów odkryłem właściwą kombinację. Zasada była taka, że w momencie odkręcenia niewłaściwego zaworu gasło światło. Niestety zagadkę należało rozwiązać, by móc wydostać się z labiryntu. Frustrująca okazała się również zagadka w pokoju mini Avatara. Śpieszę z wyjaśnieniem. Wypicie wody ze znajdującej się tam fontanny spowodowało efekt Alicji, z dużego Avatara stałem się malutki. Małe jest piękne i ma swoje zalety, o czym przekonałem się mogąc wejść do wąskiej rury. Na jej końcu znajdował się zawór, który odkręciłem i w chwilę później tego po-

żałowałem. Woda bowiem nagle się podniosła zalewając cały korytarz. Celem tego działania było dopłynięcie do otworu w suficie wcześniej przemierzanego korytarza. Zaznaczam, że można do niego wejść, aczkolwiek nie jest to konieczne. Poświęcając trochę czasu na rozwiązywanie zawartych tam zagadek można zdobyć kilka przydatnych artefaktów, w tym składników stosowanych w magii.

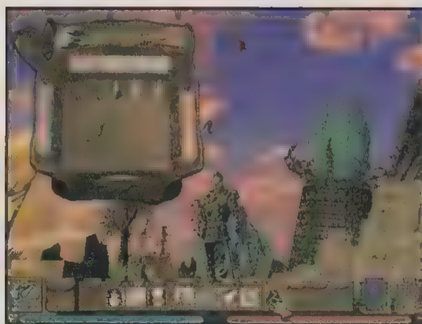
Ostateczne starcie z Hytloth nastąpiło, gdy miałem go serdecznie dość. A stało się to wówczas, gdy trafiłem do labiryntu z przezroczystymi ścianami. Fajny bajer, widać tam było jak programiści wyciskają wszystkie poty z akceleratora graficznego. Niestety łatwo się w nim pogubić. Odszukałem tam skrzynię, wewnątrz której znajdowała się purpurowa statua. Skrzynię odnalazłem bez trudu, gdyż jak powiedziałem ściany był przezroczyste. Gorzej, że nie dało rady przez nie przeniknąć, przez co chodziłem trochę po omacku. W końcu jednak udało się. W następnej skrzyni, otwartej odnalezionym kluczem, znalazłem dźwignię otwierająca kratę. To niestety nie koniec udręki dla ambitnych, ci znajdą tutaj nieco zagadek do rozwiązania. Mniej ambitni, lub chcący ochłodzić zszargane nerwy postąpią podobnie jak ja, czyli skorzystają z teleportera. Zanurkowałem i widząc, że po jednej stronie korytarza budowniczy labiryntu umieścił kratę, popłynąłem w przeciwną stronę. Słysząc huk fal, wiedziałem, że za moment zobaczę słońce. Z wody wypłynąłem nieopodal świątyni pokory. Ponieważ miałem już niezbędne wyposażenie, zdecydowałem oczyścić świątynię. Umieściłem więc na ołtarzu Glyph i Sigil, po czym wypowiedziałem mantrę 'LUM'. Zgodnie z regułami gry, które poznałem przy wcześniejszej okazji, otrzymałem możliwość awansowania na jednym z trzech wymiarów - ponownie wybrałem siłę. Wspiąłem się również po drabinie hierarchii magicznej. Byłem teraz gotowy "bindować" i stosować nie byle jaką magię drugiego poziomu.

Skierowałem się do jaskini łączącej New Magencia z Buccaner's Den z zamiarem zdania pozytywnego raportu Samhaynowi. Niestety sprawy pokomplikowały się bardziej niż byłem sobie to w stanie wyobrazić. Samhayne miał bowiem gościa - Lorda Blackthorna, sługę, a później odwiecznego wroga Lorda Britisha. Blackthorn był, podobnie jak ja, zainteresowany księgą odwiecznej mądrości, ale bardziej jako praktyk niż bibliofil. Ponieważ miał nad nami wyraźną przewagę w magii, bez trudu odebrał księgę Samhaynowi, a mnie samego wtrącił do więzienia. Samhayne zdradził mnie, ale nie końca...

Ocknąłem się zamknięty w celi więziennej z przekonaniem, że coś tutaj nie gra. Faktycznie, pobieżne przeczesanie kieszeni wykazało, że są puste. Nie miałem broni, księgi magicznej, złota ani wszystkich tych gadżetów, które skrupulatnie kolekcjonowałem. Nie miałem również kompasu, co mogło znaczyć tylko jedno - potraktowano mnie jak zwykłego opryszka. Przypomniałem sobie jednak widziany w muzeum w Brytanii magiczny obraz (zawierał całą historię oraz przyszłość). Zakończenie, objawione jakiemuś wizjonerowi z całą pewnością wyglądało inaczej.

Co za partacz z tego Blackthorna! Z lewej strony w ścianie zauważyłem wyraźnie odmienną fakturę o zarysie drzwi. Kliknąłem i jak się okazało po raz kolejny opatrzność czuwała nade mną. Tunel, który ukazał się moim oczom zawiódł mnie do sali ze statuą ogromnego pająka. Dotknąłem jej i wówczas stała się rzecz niezwykła. Otoczenie uległo nagłej zmianie - Beam me up, Scott - chciałem krzyknąć, ale w tym nierealnym świecie głos uwiązł mi w gardle. Sfazowany byłem w stanie przenikać przez ściany. W ten sposób znalazłem się za kratami mojej celi, gdzie odnalazłem przycisk otwierający je. Niestety jako duch nie mogłem zrobić nic więcej. Wróciłem więc do pająka gdzie defazowałem rzeczywistość. W korytarzu poza celą znalazłem klucz, a w beczce części zbroi. Kluczem otworzyłem drewniane drzwi, za którymi znalazłem stalowe drzwi. Ponownie się defazowałem, po czym otworzyłem drzwi od wewnątrz. Na dobre powróciłem do świata.

Sekretnym przejściem wydostałem się z więzienia, ale trafiłem do niepokojących lokacji z przełącznikami, kulami, platformami. Pokrótce omówię w jaki sposób wydostałem się na łono natury. Udałem się więc na prawo niebieskim mostem wiodącym ponad polami płynnej lawy. Aby przywołać most, nacisnąłem niebieski przycisk. Most nad lawą pojawił się po lewej stronie. Przeszedłem po nim na złotą platformę służącą zapewne do transportu martwych ciał. Platforma zawiozła mnie do miejsca, gdzie na skalnym bloku zauważyłem kilkanaście niebieskich i czerwonych przycisków. Kiedy nacisnąłem je wszystkie przestałem obrywać ognistymi kulami. Aby dotrzeć do centrum komnaty, musiałem wykazać się pewnym refleksem i spostrzegawczością w dostrzeganiu przycisków. Ostatni przycisk - zielony musiałem nacisnąć w trakcie, gdy platforma poruszała się w jego pobliżu. Będąc na platformie centralnej, odnalazłem przycisk w podłodze. Platforma zawiozła mnie do miejsca, gdzie nacisnąłem purpurowy przycisk. Kolejna



platforma i kolejne przyciski. Motyw polegał na wycelowaniu, stojącą obok, statuą w cel, który miałem za plecami (żółta twarz - słoneczko). Do właściwego ustawienia i uruchomienia łucznika miotającego ognistymi kulami użyłem właśnie przycisków. Jak zwykle poskutkowała metoda prób i błędów. Czerwony przycisk odpalał pocisk, cztery przyciski peryferyczne ustawiały celownik łucznika. Teraz już mogłem skorzystać z teleportera, gdyż niebieskie pole siłowe wiszące nad nimi zniknęło po mojej interwencji. Teraz tylko droga powrotna do teleportera...

...i następne wyzwanie spod znaku lawy i kuli. Zadanie polegało na zdobyciu czterech kul i umieszczeniu ich w odpowiednich slotach. Każda kula aktywowała kolejny element mostu tworzącego przejście do pentagramu. Tuż po teleportacji po mojej lewej stronie zauważyłem trzy statuy. Poszedłem prosto, po czym kliknąłem na kuli. Ukazała mi ona statuę po drugiej stronie. Na tablicy obok znajdowały się następne przyciski, budowniczy labiryntu wyraźnie miał na ich punkcie fiksację. Przyciski posłużyły mi do wycentrowania słoneczka, tak aby znajdująca się naprzeciwko statua mogła w niego trafić kulą ognia. Następnie spróbowałem uruchomić statuę. Dopiero po kilku próbach udało mi się trafić w słoneczko. Biegając od panelu sterowania do



statuy wyłapałem kilka zabłąkanych kul ognia - dopiero kiedy zaczęło brakować mi energii życiowej, opatentowałem metodę omijania tych kul. Blue Orb zdobyłem, trafiając z łuku w poruszający się szybko cel. Kulę umieściłem w uchwycie znajdującym się pod trzema statuami. Aby obniżyć (czasowo) poziom lawy, kliknąłem na kamień nieopodal miejsca, gdzie zostawiłem niebieską kulę. Pobiegłem w przeciwnym kierunku do tego, w który byłem zwrócony po teleportacji. Następny teleport przeniósł mnie do miejsca, w którym skorzystałem z łuku. W nagrodę za celność otrzymałem Yellow Orb oraz niezłą broń Warhammer. Aby wrócić do miejsca z uchwytami na kule, nacisnąłem niebieski kamień nieopodal teleportera. Udałem się na przeciwną stronę jaskini. Tam w skrzyni, odnalazłem Red Orb. W identyczny sposób postąpiłem, w celu zdobycia Green Orb. Po umieszczeniu ostatnich kul most został wybudowany do końca. Pomyślałem, że to koniec (oczywiście tej misji). Zostałem bowiem przeniesiony do ogromnej jaskini, w centrum której znajdowała się kolumna, a w niej, jak łatwo można się domyślić, Glyph. Zanim zdobyłem ów Glyph of Honesty, musiałem pozbyć się dość niebezpiecznego psa. Została jeszcze czarownica Mariah, tej jednak nie miałem zamiaru usuwać ze świata żywych. Zdjąłem za to z mojego łuku wyczarowane przez nią postaci (to znaczy te, które trzymały tarcze). Później okaże się, że ten akt łaski wzbogaci moje umiejętności magiczne. Tak więc dla oczyszczenia świątyni uczciwości, spełniłem już jeden z trzech warunków. Pozostało mi zdobyć Sigil i mantrę. Czego mogłem spodziewać się po mieszkańcach kolejnego miasteczka? Skoro odnalazłem Glyph of Honesty, z pewnością będzie im brakować uczciwości. Platformą opuściłem ponure jaskinie Deceit.

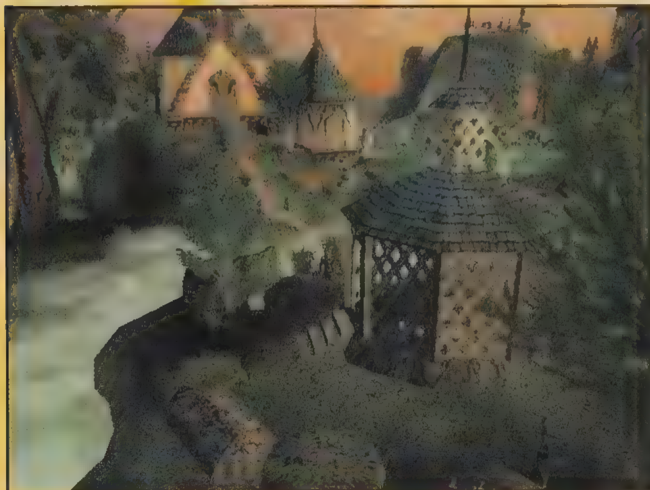
Przy wyjściu z Deceit, napotkałem wrogo do mnie nastawionego człowieka. Duncan, jak się później dowiedziałem, został nasłany na mnie z instrukcją, iż znajduję się w posiadaniu sztyletu stanowiącego dla Duncana pamiątkę rodzinną. Pierwsze kłamstwo. Wyjaśniłem Duncanowi, że historia ta jest mi zupełnie obca i zapewniłem, że zdobędę dla niego utracone precjoza. Znalazłem również wiadomość od Raven - twierdziła, że będzie czekać na mnie w dokach wyspy Moonglow. Przypomniałem sobie, iż na początku gry odnalazłem właśnie mapę Moonglow (nazwę odczytałem z runów, a te rozszyfrowałem, studiując mapę Brytanii). Oznaczało to, że znalazłem się w pobliżu miasta magów. Przepłynąłem wąski przesmyk i drewnianymi schodami udałem się na górę, w kierunku połyskującego kolorami magii Moonglow. Po ponurych klimatach Hytloth i Deceit, ukryte pod magiczną kopułą, spowite mistyczną mgłą i kolorami magii miasto wydało mi się oazą spokoju. A jednak coś było nie na swoim miejscu. Pod bramą Moonglow spotkałem małego chłopca Leelanda. Chłopak kłamał jak z nut, bez zmrużenia oka opowiadając niestworzone historie.

W jednym z domów napotkałem na Batistę. Obiecała mi ona Sigil - Writ of Honesty w zamian za magiczną tarczę znajdującą się w piwnicy jednego z domów. Batista twierdziła, że właściciel domu - Mariah zaniemogła i w związku z tym poprosiła Batistę o pomoc. Nie skomentowałem kłamstwa, mimo że pamiętałem jeszcze w jakich okolicznościach zapoznałem się z czarownicą Mariah. W opuszczonym domu odnalazłem ukryte drzwiczki w podłodze, a pod nimi teleporter. Stanąłem na teleporterze i w mgnieniu oka znalazłem się w piwnicy domu Mariah. Przesunąłem walające się pod ścianą beczki, ujawniając sekretne drzwi w ścianie po obu stronach piwnicy. Po drugiej stronie drzwi dwie zapadnie. Beczki umieściłem na zapadniach, co zneutralizowało pole siłowe blokujące drogę do magicznej tarczy. Podniosłem tarczę i porozmawiałem z Mariah. W zamian za darowane wcześniej życie wyuczyła mnie rytuału Restoration. Rytuał ten użyty w jakiejkolwiek sprawnej świątyni przywraca do maksimum manę i odporność. Zgodnie z obietnicą złożoną Batiście, zaniosłem jej magiczną tarczę, a od niej otrzymałem Writ of Honesty.

Pozostała jeszcze kwestia mantry honoru. Dowiedziałem się, że właściwe wskazówki odnajdę w magicznej czytelni znanej



jako Lycaeum, siedzibie wyroczni Moonglow. Aby się jednak do niej dostać, musiałem przekonać do tego Tydusa - opiekuna Lycaeum. Widząc jak bardzo mi zależy na zdobyciu mantry, zaczął mi zlecać kolejne zadania. Na początek miałem odnaleźć dla niego Staff of Wisdom we wskazanej przez niego jaskini. Jego instrukcje okazały się błędne, ale artefakt znalazłem i dostarczyłem. Następnie wskazał mi inną lokację, ale ponownie wprowadził mnie w błąd. Tym razem jednak miałem takiego asa w rękawie, którego mag nie miał czym przebić. Przyparty do muru odkrył przede mną Lycaeum. Do środka dostałem się latającym statkiem, który cumował na dachu domu Tydusa. Wewnątrz znalazłem Book of Truth, zaś kiedy



wróciłem tam wieczorem, przez teleskop odczytałem poszukiwaną mantrę 'Ahm'.

Byłem gotów wyzwolić ziomków z kłamstwa. Na wyspie bez trudu odnalazłem świątynię uczciwości. Postąpiłem tak jak zawsze: glyph, sigil i na koniec mantra. Tym razem jako upgreade wybrałem zręczność (dexterity), gdyż przekonałem się, że bez odpowiedniego poziomu tej cechy, nie mogę liczyć na fachowy trening w sztukach walki. Zanim udałem się do Raven, postanowiłem dokończyć sprawy z Moonglow. W pobliżu Shrine of Honesty zauważyłem zatopiony statek. Sztylet Duncana znalazł się w jaskini nieopodal statku wraz ze scrollem czaru Death. Wróciłem na drugą stronę wyspy, do pogrążonego w smutku Duncana. Uradowany wyuczył mnie nowego ciosu bronią oburęczną. W drodze powrotnej zaczepił mnie ten sam chłopak co wcześniej, prosząc o pomoc, gdyż w jego domu znajdowali się złodzieje. Faktycznie, w środku jednego z domostw rozgrywała się scena batalistyczna. Pomogłem magowi, ten zaś oczywiście znalazł dla mnie nowe zajęcie - odnalezienie notatnika z niezwykle ważnymi informacjami. Notatnik odbiłem piratom w chacie koło doków. Od maga dostałem za wykonanie misji 2 scrolle z magią.

Teraz prawdziwa perełka - skierowałem się do sklepu ze składnikami magicznymi, aby przed opuszczeniem Moonglow odpowiednio się zaopatrzyć. Zabawa z czterema kulami magicznymi jakimś cudem przywołała windę, którą dostałem się do pomieszczenia pełnego uzdrawiających napoi i scrollów. Po kliknięciu na statue, otworzyły się sekretne drzwi wiodące do korytarza labiryntu. Na jego końcu spotkałem oprycha i dwóch minipiratów: chicken-pirate i dragonfly-pirate. Piraci, pomimo wyglądu poruszali się jak inne postaci z gry. W labiryncie spotkałem również skeleton-pirata, który podobnie jak szkielet składał się po śmierci. Zabawa nie okazała się całkiem bezcelowa. Z labiryntu wyniosłem Glass Sword.

Koniec końców udałem się w kierunku doków do mojej pani. Raven zaproponowała mi podróż do Brytanii, Buccaner's Den lub Minoc. Wybrałem Minoc.

Miejsce, do którego popłynęliśmy okazało się niewielką wyspą. Już po pierwszych, nieudanych konwersacjach z mieszkańcami Minoc, domyśliłem się, że wyspa ma problem z kolumną Guardiana. W pobliżu doków zauważyłem zabudowania, które okazały się siedzibą naczelnika wyspy, osobnika każącego się tytułować First Citizen. W przybudówce domu Raxosa zauważyłem wąski świetlik, przez który zaczepił mnie Nico - mag z Britanii. Wytłumaczył mi, że został niesłusznie osadzony w więzieniu Raxosa. Aby dostać się na audiencję z Pierwszym Obywatelem Minoc, musiałem opłacić strażnika stojącego na wejściu do domostwa. W trakcie rozmowy okazało się, że Raxos jest bardzo narwanym Pierwszym Obywatelem. Zaatakował mnie, więc musiałem się bronić. Pomyślałem, że dużo sprawniej poszłaby rozmowa, gdybym odwiedził go po oczyszczeniu świątyni. Oprócz plamy krwi Raxos pozostawił po sobie klucz, pasujący do zamku celi Nico. Uradowany, bo wyrwany z objęć śmierci, mag ofiarował mi Orb of Return oraz nauczył rytuału Return. Rytuał ten służy do przemieszczania się pomiędzy portalami Moongates (przy każdej świątyni znajdziemy taki portal). Nico wyjaśnił mi, że podróżować możemy jedynie pomiędzy portalami, które znajdują się w pobliżu oczyszczonych świątyń. W celu otwarcia bramy należy w centrum kręgu położyć kulę i wypowiedzieć mantrę świątyni, do której chcemy się udać. Kula automatycznie wróci do naszego plecaka.

W północnej części wyspy odkryłem obóz cyganów. Rzeka, która płynęła pomiędzy Minoc a obozem okazała się tworzyć tunel, wewnątrz którego odnalazłem imponującą broń - Gringolet. Chcąc poprosić o łyżkę ciepłej strawy zbliżyłem się do ogniska. Był tam również Lord Blackthorn. Próbował on wyegzekwować od przywódcy cyganów niebieskie soczewki, służące do odczytania księgi wiedzy, zawartej w księdze Codex of Widsom. Lazlo uparcie twierdził, że nie jest w ich posiadaniu, wobec czego Blackthorn uznał, że dobrze byłoby profilaktycznie przypalić kilku jego współziomków. Ponieważ i ten zabieg okazał się nieskuteczny, Blackthorn rzucił klątwę na całą wioskę - każdy mieszkaniec wioski, który ofiaruje mi swoją pomoc, spłonie żywcem. Kiedy Blackthorn się zdematerializował, porozmawiałem z Laslo. Stwierdził, że odda mi Blue Codex Lenses w zamian za Blackrock Crystal Ball (kula do przewidywania przyszłości). Kula miała się ponoć znajdować w kopalniach nieopodal kolumny. W jednym z wozów cygańskich spotkałem Morgannę. Ryzykując swoje życie, wypowiedziała mantrę świątyni 'Cah'. Na nieszczęście klątwa nie była czczą pogróżka. Zanim Morganna została strawiona przez płomień rzuciła klątwę na Blackthorna - umrze on w samotności, zgładzony z ręki swojego dawnego przyjaciela. Przed wejściem do kopalni Covetous dokonałem pobieżnej eksploracji wyspy Minoc. Na południowo-wschodniej stronie wyspy odkryłem jaskinię, a w niej skrzynię zawierającą Crystal Barrier i Summon Undead. Szczególnie przydatny okazał się później czar Summon Undead.

Zdobyty wcześniej Gingolet okazał się niezwykle skuteczną bronią na spotkanych w Covetous wrogów. Niestety są to najgorsi z możliwych - szkielety. Zadają poważne obrażenia, a ich samych należy kilkakrotnie uderzyć oburęcznym mieczem. Najgorsze jest jednak to, że po kilkunastu sekundach ich rozsypane kości łączą się, a my musimy po raz kolejny walczyć z tym samym szkieletem. Stwierdziłem więc, że walka z nimi ma sens jedynie wtedy, gdy siedzą nam na ogonie i nie chcą odpuścić. Aby uniemożliwić szkieletom regenerację, podnosiłem z kupki jedną z kości. Szkielety nie były w stanie się regenerować bez kompletu kości (aczkolwiek niekoniecznie własnych). Dodatkowym utrudnieniem tego labiryntu była niemożność przywołania jakiejkolwiek magii, ani też użycia magicznych napojów (jedynie Serpentwyne działa). Wynika to z antymagicznych właściwości czarnej skały, w której kopalnia ta jest wykuta. Jedyną pociechą były źródełka z zieloną wodą przywracającą siły znękanemu ciągłą walką Avatarowi. Interesujący jest fakt, iż czary rzucone przed wejściem do labiryntu utrzymują się (np. Light).

Przy wejściu do labiryntu odnalazłem książkę z instrukcjami pozostawionymi przez martwego poszukiwacza skarbów. Wyjaśniał on zastosowanie kolorowych źródełek. Miałem nadzieję, że pójdzie mi lepiej niż jemu - jak widać było źródełka niewiele mu pomogły. W hali głównej kopalni miałem do dyspozycji dwie drogi: na zachód i wschód. Na końcu korytarza wiodącego na wschód znajdowały się kręcone schody, a na ich szczycie dziwna maszyneria, plus szkielety oczywiście. Znaleziona w pobliżu książka wyjaśniła mi przeznaczenie tej konstrukcji, była to winda wykonana w stylu króla Ćwieczka. Książka wyjaśniała jak naprawić jej uszkodzony mechanizm. Otóż, należało odnaleźć koło zębate, wyłączyć wodę, nasadzić koło na trzpień i ponownie włączyć wodę zaworem. Skoczyłem na dół, który okazał się dachem nieczynnej windy. Przywitał mnie wyjątkowo pokaźnych rozmiarów szkielet - Sword Wraith. Jak pamiętam miałem już kiedyś z nim do czynienia. Tym razem nasze spotkanie odbyło się na innych zasadach. Szkielet niemal błagał mnie, bym go uśmiercił swoim Gringoletem. Od dziesiątek lat skazany był na błąkanie się po ciemnych korytarzach Covetous i miał tego serdecznie dość. Można więc powiedzieć, że zabijając go oddałem mu przysługę. W ten sposób zdobyłem klucz. Korytarzem doszedłem do miejsca, w którym wszedłem do kopalni. Obrałem przeciwny, niż wcześniej kierunek (zachód), później trasą wózka na południe. Po przejściu obok wielkiego kotła trafiłem do pomieszczenia z pulsującą lawą. Tam odnalazłem element niezbędny do naprawy windy. Wróciłem do spiralnych schodów i wedle instrukcji naprawiłem mechanizm. Zanim włączyłem wodę, zdecydowałem się nasmarować części ruchome olejem z lampy (Oil Can). Skoczyłem na dół, do miejsca, gdzie spoczywały kości Sword Wraitha i kluczem otworzyłem skrzynię z przyciskiem uruchamiającym windę.

Po naciśnięciu górnego, niebieskiego przycisku winda zawiozła mnie piętro niżej. Korytarzem poszedłem na północ, do jaskini wypełnionej skrzyniami. W jednej z nich odnalazłem klucz. Teraz na wschód do zablokowanego przejścia. W celu wyłamania desek popchnąłem wózek służący do przewozu węgla. Znalazłem się w jaskini z widoczną w oddali kolumną Guardiana. Na zachodzie zagadał do mnie przyjazny duch, prosząc o pozostawienie jego czaszki w miejscu spoczynku korpusu. Podniosłem więc jego czaszkę i udałem się w drogę powrotną do windy. Znalezionym kluczem odblokowałem kolejny poziom.

Poziom trzeci okazał się być ostatnim. Poszedłem przed siebie trasą wyznaczoną przez szyny. W jaskini z dziurą w gruncie, ponad którą wiodły szyny zaskoczyło mnie trzęsienie ziemi. Na szczęście w następnej jaskini w północno-wschodnim narożniku znalazłem zielone źródełko. Na zachód od leczniczego źródełka okrążyłem formację skalną. Idąc przed siebie, doszedłem do przejścia zawalonego skałami. Sytuacja była pod kontrolą - nieopodal skał ktoś ustawił beczki z prochem. Po dotknięciu jednej z beczek nastąpiła eksplozja usuwająca kamienie z przejścia. Wyczułem, że gdzieś w pobliżu znajduje się grób Scully.

Znalazłem go na północy, w wąskim korytarzu zasłoniętym dużym kamieniem. Po umieszczeniu czaszki we właściwym miejscu zostałem przez ducha nagrodzony kluczem. Następnie udałem się do zalanego wodą ogromnego pomieszczenia, w którym zbiegały się cztery korytarze. Przy końcu północnego, który pokonałem na jednym hauście powietrza, znajdowała się jaskinia z wejściem do wnętrza kolumny. Zanim jednak zdobyłem Glyph, nawiązałem rozmowę z Julią. Otumaniona czarami Guardiana plątała się w zeznaniach. Porozmawiałem z nią po raz kolejny, po opuszczeniu kolumny. Teraz jedyne co mi pozostało, to odnaleźć magiczną kulę dla Lazlo. Zdecydowałem się zapuścić w podwodny korytarz na zachód (od miejsca, w którym spotykały się cztery korytarze). Po wyjściu z wody odnalazłem wejście do siedziby władcy tego podziemia. Aby otworzyć przejście musiałem poświęcić doskonałą broń, jaką jest Gringolet. Przejście otworzyło się, gdy położyłem Gringoleta na pentagramie. Z łatwością zabiłem Licha i wspomagających go zombich. Po usunięciu wrogów, na środku pentagramu pojawiło się widmo kryształowej kuli. Kliknięcie na kulę ujawniło przejście w północnej ścianie. Tam też odnalazłem Blackrock Crystal Ball. Czym prędzej opuściłem kopalnie Covetous.

Skierowałem się do obozu cyganów do Rom Baro. Kiedy wręczyłem mu kryształową kulę, celem wymiany na soczewki, Lazlo nagle zmienił zdanie. Zasugerowałem mu, by spojrzał w kulę i odczytał z przyszłości jak powinien się w takiej sytuacji zachować. Rom Baro, w jednej z bardziej wzruszających scen jakie widziałem, oddał mi klucz do swojego wozu, a tym samym poświęcił życie dla swojego ludu i idei. Mimo starań

nie udało mi się dobić konającego w męczarniach Cygana. W wozie znalazłem Tear of Sacrifice. Udałem się do świątyni poświęcenia (Shrine of Sacrifice), wybudowanej na południowym końcu wyspy. Po dokonaniu rytuału, skierowałem się do czekającej w dokach Raven.

Fakt, że byłem już doświadczonym magiem czwartego poziomu zrobił na Raven duże wrażenie. Miałem się o tym przekonać w Buccaner's Den, do którego zdecydowaliśmy się popłynąć w celu zaopatrzenia się w nowe mapy morskie. W trakcie podróży morskiej zdarzył się przedziwny wypadek. Otóż statek nasz zamiast płynąć na zachód, zmienił kierunek na wschód. Przyciągani nieznaną siłą dobiliśmy do ponurej i wyjałowionej wyspy. Przed sobą miałem tylko jeden kierunek - drogę wiodącą pomiędzy kolumnami w kierunku wejścia do jaskini. Brama do wnętrza góry mogła sugerować tylko jednego właściciela - Guardiana. Wszedłem do środka, przygotowując miecz na najgorsze. Spięty w sobie dotarłem do ogromnej sali, w której znajdowało się doborowe towarzystwo - Guardian, Blackthorn i Samhayne. Strażnik odesłał swojego pomocnika Blackthorna zaś Samhayne'a spopielił, by ukazać mi swoją moc. Pokazał również zagładę wyspy Skara Brae. Później mówił wiele o swojej mocy i niezniszczalności, a żeby nie było żadnych wątpliwości wyzwał mnie na pojedynek. Próbowałem wszystkiego: najsilniejszej posiadanej magii oraz całego arsenału broni. Przy każdym moim ciosie Guardian śmiał się, a ja traciłem siły. Wydawało mi się, że uderzając w Guardiana sam sobie zadaję obrażenia. W końcu mój przeciwnik przerwał farsę. Odsyłając mnie do doków wyspy Terfin, skomentował, że powinienem pogodzić się z przeznaczeniem, bo nawet jeśli nie będzie mógł mieć czegoś co ja naprawię, to po prostu to zniszczy. Raven zdałem pełną relację z zajścia. Wyjaśniłem jej fakt, że Samyahne w rzeczywistości był jej ojcem, natomiast Guardian zdawał się traktować mnie bardzo pretensjonalnie. Osobiście bym się wzruszył w takiej chwili, Raven jednak przyjęła wieści z godnością.

Kontynuowaliśmy przerwaną podróż do Buccaner's Den. W pobliżu portów odnalazłem kartografa, który sprzedał mi aktualne mapy całej Brytanii. Raven miała na mnie czekać w swoim domu, którym był uszkodzony statek zaadaptowany do celów mieszkalnych. W kajucie kapitana dostałem to, o czym długo już marzyłem. Raven, ubrana teraz w zwiewne i przezroczyste szaty po raz pierwszy potraktowała mnie jak mężczyznę, a nie zbawcę świata. W stosownym miejscu wypaliła mi również znak gildii. Rano obudziłem się jak nowo narodzone dziecię. Na stole leżała notka od Raven. Koniec przyjemności, czas wracać do pracy. W drodze do portu wstąpiłem do zamkniętego wcześniej domku. Tam też, w szafie znalazłem Blackrock Chest - niebywale potężną, ale i przyciężką zbroję (nurkując później odczułem jej ciężar). Raven stwierdziła, że jestem gotowy, by być kapitanem tego statku. Otrzymałem też od niej podręcznik kapitana żeglugi morskiej. Sterowanie statkiem okazało się bardzo proste (znaleziony wcześniej sekstans wskazywał dokładne położenie na mapie), ale jednak w trasę do Brytanii udałem się pod banderą Raven.



Lord British przywitał mnie, jak zwykle, swoim niezmiennym komentarzem na temat zbliżających się do siebie księżyców. Mówił mi już o tym po raz piąty. Dodatkowo dowiedziałem się od niego o ukrytej w górach trasie do miasta Yew. Tam ponoć znajdował się drugi komplet soczewek (Red Codex Lens). Lord British wytłumaczył mi jak dojść do otwartego specjalnie dla mnie przejścia w górach. Było to na południe od drogi wiodącej do Paws. Zanim jednak wedle jego wskazówek dotarłem do Yew, musiałem przebyć krótki labirynt wykuty w masywie górskim oraz wioskę goblinów, co nie okazało się trudne. Korzystałem z każdej nadarzającej się okazji, aby zdobyć dodatkowe złoto. Krótko mówiąc, choć mogłem, nie uciekałem, gdy byłem atakowany przez oprychów z kijami. Zasobne w złoto okazały się również gobliny.

Mieszkańcy Yew - osiedla domów zawieszonych na drzewach, okazali się naznaczeni dziwnym piętnem. Yew uchodziło niegdyś za miasto Sprawiedliwości, słynęło ze swojego sprawiedliwego sądu oraz świątyni sprawiedliwości. W trakcie kilku rozmów zrozumiałem, że ich pojęcie sprawiedliwości uległo dziwnemu wypaczeniu. Na przykład właściciel tawerny został skazany na wieloletnie więzienie, tylko dlatego, że jeden z jego klientów upił się i w stanie nietrzeźwym popełnił przestępstwo. Dużo bardziej niepokojące było jednak coś innego, większość napotkanych osób mówiła o kimś niezwykle podobnym do Raven, kogo mieli osądzić (i oczywiście skazać) za popełnienie rasobójstwa. Raven miała być stracona za coś, czego nie spowodowałem, chodziło bowiem o unicestwienie miasta gargoyli i jego mieszkańców. To oczywiste, że nie było w tym mojej winy. Miałem jednak dowód na niewinność swoją i Raven - jajo królowej wyniesione z jej legowiska.

Chcąc przygotować się przed mającą nastąpić rozprawą, przeprowadziłem dokładną eksplorację miasta. Wiedziałem, że nie będzie łatwo wygrać z tymi, których umysły zmącone są magią Guardiana. W bibliotece odnalazłem i odczytałem Book of Justice. Aby ją zdobyć, musiałem odłożyć wszystkie leżące luzem książki na swoje miejsca (kierowałem się kolorem ich okładek). Teraz, by zdobyć artefakt niezbędny do oczyszczenia świątyni, musiałem udać się do miejsca w górach, "gdzie żyje istota czysta i pozbawiona uprzedzeń człowieka". Na trasie do Wrong, którą znaczyły znaki drogowe (w celu ich odczytania należało blisko podejść i kliknąć) w pewnej chwili ścieżka odbijała na północ. Tam też pośród zaśnieżonych górskich szczytów z okazjonalnie wyrastającymi kryształami odnalazłem Banner of Justice, kierujący mnie do gniazda ogromnego niebieskiego sępa. Aby sprawdzić moją biegłość w rozpoznawaniu sprawiedliwych osądów i czynów, zadał mi on trzy pytania. Na wszystkie odpowiedziałem przecząco. Bo czyż można na przykład skazywać wilka na śmierć za jego naturę bestii? Od sępa otrzymałem Quill of Justice. Pozostało więc jedynie zdobycie Glyph of Justice. Nie miałem najdrobniejszej wskazówki, gdzie go szukać, więc poszedłem na rozprawę Raven. Sąd znajdował się w północnej części Yew, niedaleko wybrzeża. Dziwnym trafem rozprawa zaczynała się właśnie w momencie, gdy dotarłem na miejsce. Niestety sędzia okazał się bardzo stronniczy - przychylny jedynie swoim, nader surowym wyrokom. Raven została osadzona w więzieniu. Po rozprawie, gdy zmierzałem do miasta, napotkałem na bezskrzydłego gargoyla z Ambrosii. Kiedy mnie rozpoznał, chciał koniecznie wymierzyć sprawiedliwość w imię swojego rodu. Wytłumaczyłem mu w czym rzecz. Umówiliśmy się na spotkanie u Vasagraleema. Odnalazłem go w jednym z wiszących domków, po skorzystaniu z windy. Wytłumaczyłem Vasagralemowi powód całego zamieszania i oddałem jajo. Uwierzył mi, ale nie był w stanie zmienić wyroku, toteż zaofeował swoją pomoc w wydostaniu Raven z więzienia. Ponadto ofiarował mi również Red Lenses - soczewki do odczytania Codex of Wisdom. Miałem się z nim spotkać koło bramy Wrong. Na miejsce spotkania trafiłem z niemałym trudem - ścieżka wiła się górskimi szlakami na północ od chaty łucznika. W nawigacji pomagały mi znaki. Vasagraleem czekał na mnie w łodzi. Powiedział, że popłyniemy do sekretnego wejścia. Zanurkowałem we wskazanym miejscu i wynurzyłem się w korytarzu prowadzącym do Wrong.

Niemiłą rzeczą w eksploracji Wrong była konieczność szybkiego reagowania podczas starć ze strażnikami. Niestety, jeśli nie rozprawimy się z nimi odpowiednio szybko, wówczas zostaniemy pozbawieni całego wyposażenia i wtrąceni do celi. Tak też kilkakrotnie mnie się przydarzyło. Zawsze jednak była to jedna i ta sama cela - łatwo było odnaleźć drogę do miejsca, w którym zostałem pojmany. Niekiedy skuteczna była technika ukrywania się za plecami strażników i omijania ich w momencie, gdy zmieniali kierunek poruszania się.

Pierwszą lokacją Wrong było pomieszczenie z kolumnami w jego narożnikach. Na ścianie wisiał znak Ankh, który kliknąłem, odsłaniając tym samym niebieski przycisk na ścianie. Wszedłem w drzwi w zachodniej ścianie pokoju. Na południu znajdowała się fontanna z leczniczą wodą. W tym kierunku wiodła droga na zewnątrz Wrong. Wiedząc, że muszę uratować Raven zrezygnowałem z rekreacji na świeżym powietrzu. Na zachodzie zostałem złapany przez strażnika (nie udało mi się go ominąć) i wtrącony do celi. Ukryte w ścianie drzwi otworzyłem dźwignią. Drzwi prowadziły do wykutych w skale korytarzy. Dotarłem do jaskini z wielkim pająkiem. Wypiłem czarny napój niewidzialności, znaleziony wcześniej w celi, po czym odnalazłem w jaskini złoty klucz. W dalszej kolejności dotarłem do sekretnych drzwi i innej celi. Zapadnię otwierającą kraty, zablokowałem latarnią z celi. Wyszedłem z niej, po czym skierowałem się do drzwi po lewej stronie. W następnych drzwiach po prawej odnalazłem Copper Key i całe zabrane mi przez strażnika wyposażenie. Wróciłem do celi z której właśnie wyszedłem. W pobliżu odnalazłem skrzynkę z przełącznikiem otwierającym przejście w podłodze. Skoczyłem na dół i podążyłem ścieżką do sali tortur. Przełączyłem dźwignię i otworzyłem drzwi na zachodniej ścianie. Znalazłem się w kolejnym korytarzu. W następnym pomieszczeniu skierowałem się do północnych drzwi z wiszącą obok tarczą. W barakach Wyrmguardów, w skrzyni odnalazłem złoty klucz. Włączyłem również czerwony przycisk na ścianie. Opuściłem baraki i skierowałem się do podwójnych drzwi na północy. W celi spotkałem podróbkę Raven. Nie dałem się jednak zwieść zombiemu przyodzianemu w jej powierzchowność. W celi obok, znalezionym kluczem, otworzyłem skrzynkę. Znalazłem również książkę ze wskazówkami jak można wydostać się z innej, bliżej nieokreślonej celi. Przeszedłem przez podwójne drzwi w kierunku południowym ponad dziurą w podłodze. Na wschodniej ścianie znalazłem skrzynkę z przełącznikiem. Zszedłem na dół, ale nie za długo zabawiłem w podziemnym grobowcu. Idąc na północ odnalazłem celę z zamkniętym w niej wilkiem, a w dalszej kolejności celę z pięcioma czaszkami. Aby otworzyć drzwi należało kliknąć czaszki w następującej kolejności: dolna po lewej, środkowa po prawej, środkowa po lewej, dolna po prawej i górna. Za drzwiami, na podłodze płonął ogień, który zgasiłem dźwignią po lewej. Natomiast dźwignia po prawej otwarła przejście w podłodze, gdzie uwięziona była Raven. Otrzymałem od niej klucz. Opuściłem celę i poszedłem w kierunku wschodnim do podwójnych drzwi. Na ścianie, obok gobelinu umieszczone były dwa przyciski. Nie ruszając ich poszedłem na lewo. Dotarłem do ślepego zaułku z kratą w podłodze. W ścianie zauważyłem odznaczający się kamień, który też kliknąłem. W ten sposób doszedłem do następnej kraty w podłodze i kamienia otwierającego ją. Po przejściu tunelem trafiłem do pokoju, w którym na stole stał kałamarz. Pod kałamarzem ktoś sprytnie ukrył czerwony przycisk, który należało kliknąć, by otworzyć pobliskie drzwi. W jednej z dalszych cel napotkałem na właściciela baru z Yew - tego samego, o którym wcześniej opowiadałem. Następną kratę w podłodze otworzyłem, naciskając luźny kamień w ścianie. W pokoju z trzema przyciskami nacisnąłem niebieski otwierający drzwi i czerwony teleportujący mnie na górę. W pokoju z czterema skrzyniami, w dwóch odnalazłem skarby. W dalszej kolejności dotarłem do pomieszczenia z mostem. Zanim wskoczyłem do wody, unieszkodliwiłem pływającą w niej piranię.

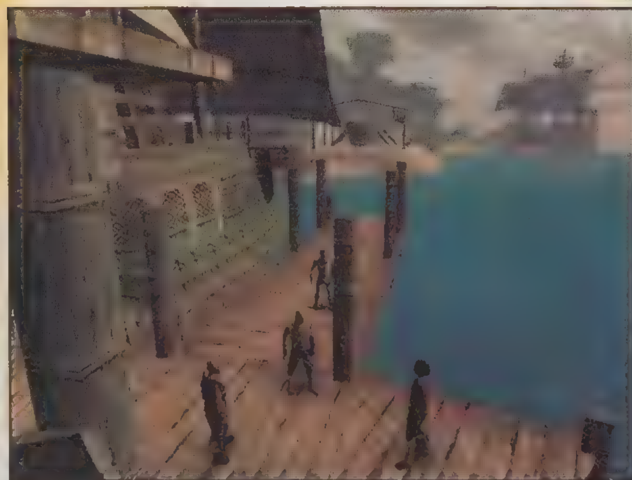


Następnie zanurkowałem i pod wodą otworzyłem zawór. Wyszedłem z wody i skierowałem się do północnego wyjścia. W końcu dotarłem do hollu, z którego widać było pomieszczenie z obracającymi się najeżonymi kolcami kolumnami. Poszedłem jednak na zachód, gdzie spotkałem Anaaj, czyli Jaane. Miast walczyć, uwięziłem ją pod klatką, która opadła, gdy przełożyłem właściwą dźwignię. Ponieważ obiecała, że nie zechce ze mną walczyć, a na dodatek otworzy drzwi do kolumny, uwolniłem ją. Niestety nie dotrzymała słowa, więc musiałem się bronić. Zdobyłem Glyph of Sacrifice, po czym wróciłem do pomieszczenia z obracającymi się kolumnami. Naciśnięcie jednego z kamieni ujawniło teleporter w miejscu, gdzie stała jedna z kolumn. Znalazłem się w pomieszczeniu, gdzie wcześniej napotkałem na ogromnego pająka. Udałem się w kierunku fontanny i bez większych problemów opuściłem Wrong. W drodze powrotnej do Yew pogubiłem się do tego stopnia, że musiałem wracać przez Brytanię i wskazane Lorda Britisha przejście w górach. Od razu skierowałem swoje kroki do świątyni. Na ołtarzu położyłem Quill i Glyph, a następnie wypowiedziałem mantrę 'Beh'. Mając nadzieję, że umysł sędziego pracuje normalnie wróciłem do sądu, gdzie zostałem przeproszony, a Raven przywrócono wszystkie prawa obywatelskie.

Aby wrócić z powrotem do Brytanii, drogą krótszą i przyjemniejszą od przejścia w górach, zastosowałem się do rady Nico. Nieopodal świątyni znajdował się krąg służący do teleportacji



przy pomocy rytuału Return. W ten sposób otwarłem bramę do świątyni współczucia, a stamtąd do czekającej w dokach Raven miałem rzut beretem. Zdecydowałem się popłynąć do Valorii - kolejnej wyspy, której będę musiał przywrócić równowagę ekologiczną. Miejsce, do którego dopłynęliśmy, okazało się wulkanicznym stożkiem, zamkniętym obręczą lądu. Kierowany znakami drogowymi udałem się na zachód, na spacer wokół wulkanu. Oprócz kilku szkieletów i całej armii zombich zaczepił mnie umierający wojownik. Konając, poprosił mnie o doręczenie rodzinnego skarbu - tarczy Heirloom jego bratu, mieszkającemu w mieście Valoria. Po paru krokach dotarłem do wejścia Valorii. Otwierało się ono dobrze widocznym przyciskiem. Niestety odmówiono mi wejścia do miasta. Wojownicy z Valorii okazali się bardziej tchórzliwi od spotkanych wcześniej pastuszków. Śliniąc się ze strachu wyjaśnili mi, że od pewnego czasu mają oni problem z demonami - niezniszczalnymi istotami terroryzującymi wyspę. Ponoć wysłali oni kilka ekspedycji, mających na celu zgładzenie demonów, z których żadna dotąd nie powróciła. Dowiedziałem się, że jeśli uda mi się dowieść swojego bohaterstwa, wówczas zezwolą mi na wejście do Valorii. Testem męstwa miało być dla mnie zdobycie głowy czerwonego smoka - władcy jednego z labiryntów Brytanii. Choć bardziej zależało mi na własnej głowie, niż głowie jakiegoś smoka, zgodziłem się na ten nieuczciwy układ. Strażnik dodał również, że w owym labiryncie Destard spotkać możemy jednego z bardziej walecznych wojowników Valorii. Uprzedził też, że możemy mieć problemy z dostaniem się do środka, gdyż wejście mogło być otwarte jedynie przez wypowiedzenie odpowiedniego słowa mocy.



Droga do Destard okazała się długa i uciążliwa. Po pierwsze, musiałem odbyć powrotną drogę do Brytanii. Stamtąd czekało mnie powtórzenie trasy do Yew, czyli najpierw do Paws, następnie odbicie na północ i przejście tunelem górskim do doliny goblinów. Jeden z napotkanych tam znaków wskazywał na przeciwne kierunku Yew i Village of Dawn. Celem mojej podróży było drugie z wymienionych miejsc. Wioska była pozostałością po pożodze. Spalone chaty i spopielone zwłoki prawdopodobnie znaczyły szlak wypalony ogniem czerwonego smoka. Z istot żyjących pozostały jedynie nawiedzone psy i demony (choć znacznie słabsze od tych terroryzujących Valorię). Na zachód od kolumny Guardiana znajdowała się jaskinia, a w niej jedna z części do zbroi z kości. Dalej na zachód, w krypcie znajdował się scroll Ring of Fire. Na końcu szlaku, w pobliżu budynków, spotkałem Molly, od której dowiedziałem się o Talorni i kulcie Xarnthala. Zgodnie z tym, co powiedział mi wojownik, wejście do labiryntu było zawalone kamieniami. Jednakże na południowy-wschód od wieży, wysoko w górach odnalazłem obiecującą taflę lodu. Uderzyłem w nią czarem Fireball. Wytopiony lód ukazał moim oczom wejście do labiryntu.

Ponury nastrój labiryntu kojarzył mi się z oglądanymi na Ziemi horrorami klasy C. Po przejściu na północ znalazłem się w ogromnym pomieszczeniu z kilkoma wychodzącymi z niego korytarzami. Jedno z nich było zablokowane magicznym polem siłowy. Później dowiedziałem się, że przejście to wiedzie do legowiska smoka, i aby usunąć pole, należy odnaleźć pięć fragmentów magicznego jaja, a te z kolei umieścić na piedestałach w centrum jaskini. Na początek udałem się do jaskini, zlokalizowanej na zachodzie. Na zachodzie, tuż obok skrzyni ze scrollem Charm znajdowała się zapadnia w podłodze. Po umieszczeniu ciężkiego przedmiotu na zapadni otwarło się przejście na północ. Znalazłem się w wylęgarni smoków. Pilnującego jaja smoka potraktowałem z łuku i magii. Na czerwonym piedestale leżał Red Egg Fragment - jeden z pięciu, które miałem odnaleźć. W centralnej jaskini położyłem znaleziony fragment jaja na odpowiadającej mu kolorystycznie kolumnie.

Dla odmiany wybrałem kierunek wschodni. Południowa część jaskini na wschodzie zablokowana była polem siłowym. Kiedy później skończyłem sprawę z czerwonym smokiem, pole siłowe zniknęło i mogłem się wówczas dostać do wcale pokaźnego skarbca smoka. Wróćmy jednak do teraźniejszości - na północnym końcu jaskini spotkałem zabiedzonego człowieka, który domagał się pomocy w usunięciu zagrażających mu szczurów. Zabiłem szczury i ponownie porozmawiałem z mężczyzną. Wskazał mi on lokalizację klucza, w pobliżu ciała na stalagmicie. Dalej na północ spotkałem kolejnego więźnia smoka - ducha Adreanny. Zaproponowałem jej pomoc w odnalezieniu męża Darima. Od Adreanny ruszyłem na wschód, gdzie obok kolumny zgładziłem Wyrmguarda. Z kolumny wydostałem Glyph of Valor, po czym wróciłem do teleportera znajdującego się obok ducha Adreanny. Teleporter przeniósł mnie do kryjówki Xarnthala. Na jej progu spotkałem Dartana. Krótka rozmowa zakończyła się walką. Następnie poszedłem na północ do pomieszczenia ze statuą smoka. W pierwszej celi na prawo odnalazłem Red Skull. Zapadnię w podłodze zablokowałem niepotrzebnym przedmiotem z plecaka. Przeszedłem przez drzwi na końcu korytarza, gdzie doszło do starcia w Wyrmguardami. Po raz kolejny stwierdziłem, że jak na tak poważne zajęcie są to niezwykle wątłe istoty. Obraz na ścianie wydał mi się przekręcony, w związku z czym poprawiłem go. Po zabiciu Wyrmguarda odnalazłem drugi fragment jaja (Green Egg Fragment). Odkryłem też, że w ścianie znajduje się sekretne przejście. W pomieszczeniu były również drzwi na wschód i południe. Skierowałem się na południe, gdzie zdobyłem flaszkę oleju, następnie na wschód. W ten sposób dotarłem do fontanny tryskającej wodą o właściwościach leczniczych. W następnym pokoju podniosłem z podłogi klucz i udałem się na północ. Kiedy doszedłem do rozwidlenia, wybrałem korytarz po prawej. Na jego końcu była jaskinia, a w niej księga z inskrypcją 'Inopia'. Wróciłem do rozwidlenia i tym razem wybrałem przeciwny kierunek.

W pokoju z czterema głowami smoków i dwoma pentagramami rozświetliłem ciemność czarem Light. Jedna z zapadni uniosła piedestał z przyciskiem. Po naciśnięciu na przycisk ze ściany i z piedestału usunąłem zombiego. Nacisnąłem kolejny przycisk, po czym skierowałem się na północ. W ten sposób doszedłem do kolejnego rozwidlenia z pentagramem na ścianie. W pobliżu znalazłem sekretne przejście, a wewnątrz niego złoty klucz. W niewielkim pokoju z czaszką na północnej ścianie zauważyłem leżący na podłodze Darim's Journal. Dotknięcie czaszki otwarło kolejne przejście. Po zabiciu demona dotarłem do rozwidlenia, skąd uderzyłem na południe. Aby otworzyć przejście w następnym pokoju nacisnąłem zapadnię w północnej ścianie. Zszedłem na dół holem czaszek. Następna sala była tak ciemna, iż zmuszony byłem rozpalić latarnię by cokolwiek zobaczyć. Kiedy zbliżyłem się do centrum sali dostrzegłem złoty klucz poniżej schodów na wschodzie. Znalazłem również Bone Helmet i Bone Boots. Przekroczyłem drzwi na północnej ścianie pomieszczenia. Po walce ze strażnikiem pojawił się Yellow Egg Fragment. Wróciłem do małego pokoju, gdzie wcześniej zabiłem demona i wybrałem korytarz północny. W ogromnym pomieszczeniu, w którym znajduje się lecznicza fontanna krzyżowały się korytarze w kierunku północnym, wschodnim i zachodnim. Na zachodzie napotkałem Wyrmguarda. W leżącej nieopodal skrzyni znajdował się Red Candle (klucz do skrzyni odnalazłem w innej skrzyni). Następna jaskinia okazała się kopalnią kamieni szlachetnych. Ponieważ miałem nieco miejsca w plecaku, nazbierałem kilka diamentów, celem sprzedania ich u jubilera w Brytanii. Wróciłem do fontanny i wybrałem przejście wschodnie. Tam też znalazłem Blue Egg Fragment - czwarty z kolei. Wróciłem do fontanny i tym razem poszedłem przejściem północnym. Korytarz doprowadził mnie do statuy, która zapytała mnie o słowo mocy. Poznałem je wcześniej i brzmiało ono 'Inopia'. Po jego wymówieniu otwarło się wyjście z labiryntu, z którego później skorzystałem. Skierowałem się do jaskini z fontanną, a następnie przejściem południowym do pomieszczenia, gdzie zabiłem ostatniego demona. Trafiłem do pomieszczenia z kolumnami, świecami i polem siłowym blokującym przejście. Aby usunąć pole siłowe nacisnąłem zielone przyciski na lewej i prawej kolumnie. Następnie w drzwiach pokojów po prawej i lewej stronie odnalazłem i nacisnąłem zielone przyciski. Po usunięciu pola siłowego wszedłem do czegoś w rodzaju kaplicy. Na ołtarzu leżała księga z instrukcją przywołania demona. Aby otworzyć drzwi za ołtarzem musiałem zdobyć odpowiedni klucz. Odnalazłem go w korytarzu za ukrytymi drzwiami naprzeciwko małego pentagramu na ścianie. Po otwarciu drzwi wszedłem do pomieszczenia z pentagramem. Okazało

się, że po poruszeniu statuą odnalazłem Demon Skull. Opuściłem pomieszczenia, z kaplicy poszedłem na lewo. Obok alchemika znalazłem leżącą na stole Flask of Blood. Następnie poszedłem schodami na górę. Na lewo od spotkanego wyżej mnicha były drzwi, a za nimi skrzynia z Red Orb. Mając wszystkie składniki do przywołania demona powróciłem do ciemnego pokoju z pentagramem. Na kolumnach położyłem



Red Skull, Red Candle, Flask of Blood i Red Orb. Po zabiciu demona otrzymałem Scroll of Demon Summoning.

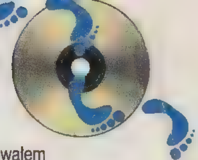
Pokonałem całą drogę z powrotem do teleportera. Adreannie przekazałem pamiętnik męża, w zamian za co ofiarowała mi White Egg Fragment. Wróciłem do pomieszczenia z kolumnami, na których umieściłem pozostałe cztery fragmenty jaja. Teraz mogłem przejść do legowiska smoka. W trakcie rozmowy okazało się, że nie dojdziemy do porozumienia. Smok nie okazał się tak mocarny, na jakiego wyglądał. Rozprawiłem się z nim, strzelając z łuku Jolo. Zanim poszedłem do, otwartego słowem mocy, wyjścia z labiryntu, odwiedziłem skarbiec smoka. Wartościowym znaleziskiem była Chest of Troll. Wyszedłem z labiryntu i tą samą drogą co wcześniej wróciłem do doków Brytanii.

Z głową czerwonego smoka w plecaku podszedłem do tchórzliwych strażników Valorii. Po otwarciu bramy zauważyłem, że miasto o szumnej nazwie Valoria, jest w rzeczywistości kompleksem kilku budynków wykonanych z kamienia. W sumie naliczyłem około ośmiu mieszkańców Valorii, z których jeden był konającym staruszkiem biegłym w sztukach magicznych. Czarownik zdradził mi przed śmiercią, iż był w posiadaniu księgi traktującej o demonologii. Zawierała ona ponoć sekret, umożliwiający pozbycie się demonów z wyspy raz na zawsze. Kiedy po raz drugi próbowałem z nim porozmawiać nagle poczuł się niezbyt dobrze. Jego pielęgniarka poprosiła mnie o pomoc, sądząc, iż skoro jestem Avatarem potrafię dokonywać cudów. Zachęciłem ją, aby sama spróbowała pomóc umierającemu magowi. Niestety, ani moje, ani jej wysiłki nie zdołały uzdrowić maga, a to za sprawą Guardiana, który ponownie starał się udowodnić jak wielka jest jego władza nad życiem i śmiercią. Wyszedłem z Valorii w poszukiwaniu jaskini, gdzie mogłaby się znajdować księga Tome of Demonology. Wejście od jaskini znalazłem po lewej stronie ścieżki, która prowadziła w kierunku morza od bramy Valorii. Wewnątrz jaskini czekało mnie starcie z demonopodobnym stworem. Przyznam, że walka była zacięta i co najmniej wyrównana, wahałem się nawet czy nie użyć mocniejszych argumentów w postaci szklanego miecza. W końcu jednak udało mi się pokonać (chyba tylko dlatego, że demon nie znał czaru Heal). Znaleziony w grocie Tome of Demonology wyjaśniał jak pozbyć się demonów. Okazało się, że tworzą one coś w rodzaju Triumwiratu. Demony są praktycznie nie do pokonania w pojedynkę, gdyż każdy z nich dzieli się obrażeniami zadanymi mu w walce ze swoimi braćmi. Aby więc pozbyć się demonów należy zaatakować je wszystkie na raz i wszystkie na raz zgładzić.

Z planem, który świtał mi w głowie ruszyłem z powrotem do Valorii. Tam porozmawiałem z rycerzami a propos tego przedsięwzięcia, którego miałem być dyrygentem. Byli bardzo oporni i ostrożni wobec mojego pomysłu. Zaproponowałem im, abyśmy wspólnymi siłami, za jednym zamachem, zaatakowali wszystkie demony. Moja perswazja poszłaby na marne, gdyby nie duch jednego z poległych w walce wojowników. Otworzył on im oczy na fakt, iż dzięki tchórzostwu i unikaniu nie osiągną nic poza zagładą ludu Valorii. Poza tym ich czyny, jak dotąd świadczyły przeciwko wyznawanym zasadom męstwa, honoru i waleczności. Tak więc rozproszyliśmy się po wyspie w celu przeprowadzenia zmasowanego ataku. Osobiście zająłem się demonem pojawiającym się przy pentagramie, tuż obok Shrine of Valor. Walka była niezwykle zacięta, do tego stopnia, iż byłem zmuszony uruchomić wszystkie posiadane rezerwy akcesoriów i magii. W końcu jednak pokonaliśmy wrogów. Zabity przeze mnie demon pozostawił po sobie Dagger of Valor. Powróciłem do Valorii, aby pobiesiadować i powspominać pamiętną walkę. Wyjawiono mi tam mantrę męstwa niezbędną do oczyszczenia świątyni. Brzmiała ona 'Ra'. Z glyphem i sztyletem męstwa powróciłem do świątyni, aby ją oczyścić. W ten sposób wzniosłem się na szósty poziom magii.

Kolejne miasto, kolejne wyzwanie, kolejna świątynia...Trinsic. Do brzegu dobiliśmy w portach niewielkiego, aczkolwiek bardzo szacownie wyglądającego miasta. Wybudowane na wodzie budowle z kamienia przypominały mi coś, co kiedyś widziałem na Ziemi. Po zejściu ze statku na ląd zauważyłem scenę pościgu ogromnego kraba za białogłową. Rycersko stanąłem w obronie potrzebującej pomocy. Kobietą w nagłej potrzebie okazała się Lidonia, żona Lucero. Jak się dowiedziałem palladyn ów nie dopełniał obowiązków wynikających z urzędu. Od czasu, kiedy zaginął Chalice of Honor życie miasta diametralnie się zmieniło. Domyśliłem się, iż Chalice of Honor, o którym wspominali mieszkańcy, jest poszukiwanym przeze mnie sigilem. A wiadomo, gdzie sigil, tam świątynia. Przed wejściem do budynku przy dokach ostrzegł mnie strażnik. Jak twierdził, Bastion od jakiegoś czasu nawiedzany był przez nieprzyjazne ludziom duchy poległych palladynów. Faktycznie napotkałem kilku, a magia ofensywna okazała się na nich najlepszą bronią. Na pierwszym piętrze napotkałem na niezwykłego ducha. Gdy rozpoznał on we mnie Avatara, przeprosił za zachowanie swoich braci. Wyjaśnił mi, że zanim oczyszczę świątynię, będę musiał odszukać prochy Sir Dupre - gdyż on jeden zna sekretną mantrę honoru. W dalszej kolejności napotkałem Sergia - trenera łucznictwa, od którego nauczyłem się nowego patentu. W pobliżu zabudowań wiodących na suchy ląd spotkałem Lucero - ostatniego palladyna, którego żonę wcześniej ocaliłem. Ubolewał on nad utratą artefaktu. Bez niego mieszkańcy okazali się pozbawieni cech charakterystycznych dla palladynów - rycerskości, odpowiedzialności i honoru. W dalszej kolejności porozmawiałem z kowalem, który wykuł na sprzedaż całkiem imponujący arsenał. Niedaleko plaży, do której doszedłem drewnianym mostkiem łączącym wyspę z Trinsic, odnalazłem ruiny ogromnej budowli. Po stoczeniu walki z dwoma dziwacznymi stworami wszedłem do środka budynku. Tam też spoczywała urna z prochami Dupre. Aby się do niej dostać musiałem odsunąć płytę trumienną. Na południowej stronie wyspy zlokalizowana była świątynia honoru. Jej opiekunka Murea opowiedziała mi o szkodach w mentalności mieszkańców Trinsic, jakie spowodowało zagubienie magicznego pucharu. Na nikim nie można już było polegać, a słowo "bohaterskość" zostało wymazane z obowiązującego tam słownika. Chcąc skontaktować się z przebywającym w zaświatach duchem sir Dupre położyłem urnę z prochami na pękniętym ołtarzu. Dupre wyjawił mi mantrę honoru - 'Summ'. W dalszej kolejności wybrałem się na eksplorację północnej części wyspy. W pobliżu północnego rozwidlenia dróg zauważyłem samotnego wędrowca. Okazało się, że był nim wysłannik Blackthorna - szpieg podążający moimi śladami. Przypomniało mi się, że jeden z mieszkańców Trinsic wspominał o podejrzanie wyglądającym nieznajomym, który wypytywał się o puchar honoru. Wiedziałem, że muszę uprzedzić Blackthorna w zdobyciu cennego artefaktu. Wejście do labiryntu Shame odnalazłem w pobliżu kolumny Guardiana.

Labirynt Shame okazał się najbardziej przyjemną z dotychczas odwiedzonych lokacji. Jako że jestem raczej magiem-intelektualistą, aniżeli wojownikiem do gustu przypadły mi zagadki logiczne, z których składa się ten labirynt. By go skończyć praktycznie nie trzeba wcale machać mieczem, przydaje się za to umiejętność strzelania z łuku. W pierwszym z pomieszczeń należało nacisnąć czerwony przycisk po lewej stronie. Efektem było zniknięcie pola siłowego. Aby pokonać kraty musiałem podejść na tyle blisko, aby oko nad kratami przestało mnie widzieć. Następny pokój okazał się zawierać bardziej podchwytliwą zagadkę. W pokoju miałem do dyspozycji dwa przeciwne przejścia. Gdy jednak podszedłem do jednego z nich, zostałem zauważony przez oczy z kolumny, co spowodowało zamknięcie przejścia. Musiałem więc obrócić kolumnę tak, aby oczy nie widziały jak przemykamy tuż przy ścianie. Przechytrzywszy budowniczego labiryntu, wybrałem zachodnie przejście. Wewnątrz znajdowały się strzelające kulami oczy i trzy tarcze. Zdało to się być jakąś zagadką. Wcześniejsze doświadczenia z labiryntami podsunęły mi oczywiste rozwiązanie. Stanąłem przed niebieską twarzą na ścianie i w momencie gdy oko wypuściło niebieską kulę odsunąłem się tak, że kula zamiast mnie trafiła w tarczę, którą miałem za plecami. W efekcie tego otwarła się jedna ze ścian. W pomieszczeniu ze snującą się przy podłodze mgłą zauważyłem poruszającą się w powietrzu różową kulę. Dotknąłem zbroję na północno-wschodniej ścianie i wówczas na ścianie pojawił się cel. Podobnie postąpiłem z drugą zbroją. Aby otworzyć przejście, musiałem ustawić się tuż za twarzą i podobnie jak wcześniej odsunąć się w momencie, gdy zbliżała się do mnie niebieska kula. Dość proste i oczywiste zagranie. Twarz po prawej stronie otwierała korytarz z przydatnymi napojami magicznymi. Natomiast twarz po lewej stronie otwierała przejście do pokoju, purpurowego przycisku i strzelającego oka. Naciśnięcie przycisku tworzy kolejną niebieską twarz. Teraz jednak zadanie jest trudniejsze, gdyż twarz porusza się po ścianie. Komplikuje to kwestię zsynchronizowania kuli z celem. Gdy w końcu udało mi się trafić w cel, otwarło się przejście w ścianie. Niebieski przycisk wyłączał pole siłowe odgradzające mnie od pokoju z siedmioma kolorowymi statuami. Na północnej ścianie umieszczony był niebieski i purpurowy przycisk. Niebieski przycisk przybliżał widok czarnej statuy nad wejściem, natomiast purpurowy zmieniał kolory statui. W czasie kiedy statuy zmieniały kolory, podchodziłem do każdej z nich i dotykałem w momencie, gdy były czarne. W efekcie statuy trwale zmieniały kolor. Kiedy wszystkie były czarne, pojawiła się ósma statua. Kliknięcie na niej wywołało skrzynię z Black Globe. Powróciłem do miejsca, gdzie przyglądały mi się oczy na kolumnie i tym razem wybrałem przejście wschodnie. Znalazłem się w zagadkowym pomieszczeniu z panelem



dziewięciu zielonych przycisków i jednym czerwonym. Niebieski przycisk strzelał kulą w kierunku wschodniej ściany, natomiast każdy z zielonych przycisków przypisany był jednej z twarzy na ścianie. Naciśnięcie zielonego w odpowiednim momencie powodowało, że twarz odbijała zbliżającą się w jej kierunku kulę. Sztuka polegała na kolejnym naciskaniu odpowiednich przycisków, tak aby kula odbiła się od wszystkich twarzy. Po kilku próbach udało mi się rozszyfrować system i otworzyć przejście. Następny pokój z zagadką był dość prosty. Musiałem jednak uważać na czerwone pola na podłodze. Nastąpienie na któreś z nich powodowało przeniesienia w jedną z poprzednich lokacji. W pomieszczeniu zauważyłem kilka nowych celów. Wystrzeliłem z łuku do twarzy na ścianie wschodniej. Teraz, skacząc po zmieniającej kolory podłodze, byłem w stanie dotrzeć do czerwonego przycisku, który oczywiście wcisnąłem. Przycisk czasowo wyłączył uwagę oka i na krótki czas pole siłowe. W następnym pomieszczeniu umieszczono 17 dźwigni i 17 obrazów na ścianach. W centrum znajdowało się oko. Sztuka polegała na poruszaniu się z tyłu oka i przełączaniu kolejnych dźwigni. Wejście w pole widzenia oka powodowało wyłączenie dźwigni, w związku z czym musiałem zaczynać od początku. Po przełączeniu wszystkich siedemnastu dźwigni usłyszałem przejście otwierające się w poprzednim pomieszczeniu. Gdy na piedestale położyłem Black Orb podniosła się podłoga, tak że mogłem wejść na wyższe piętro całej konstrukcji. Niebieskim przyciskiem z zachodniej kolumny przywołałem platformę, która przeniosła mnie w pobliże statuy ponad wejściem do labiryntu. Aby ją uruchomić, potrzebowałem czerwonej, niebieskiej i żółtej kuli energii. Czerwony przycisk na piedestale, gdzie znajdowało się oko otworzył przejście do źródła czerwonej energii. Po wejściu w kontakt z kulą energii zmieniłem kolor skóry na czerwony. Następnie wróciłem do statuy i dotykając ją przekazałem czerwoną energię. Na południu koło ściany odnalazłem przejście w podłodze. Przyciskiem przywołałem platformę na wschód od dużej statuy. Zanim jednak udałem się z powrotem do statuy, wszedłem w kulę niebieskiej energii. Przekazawszy energię statule wszedłem na przywołaną wcześniej platformą. Zawiozła mnie ona do źródła żółtej energii. Dolnym poziomem labiryntu powróciłem do statuy, uważając, aby nie załapać kuli ognia, która pozbawiłaby mnie przenoszonej energii. Oddanie statui żółtej energii spowodowało pojawienie się teleportera. Teleport przeniósł mnie do wnętrza szklanej kuli. Zostałem tam zapytany o mantrę honoru. Po wymówieniu 'Summ' osłona zniknęła. Udałem się do przejścia na północy. W pomieszczeniu zawalonym setkami identycznie wyglądających pucharów spotkałem Lorda Blackthorna. Zaoferował mi on właściwy Chalice of Honor w zamian za soczewki do odczytania Codex of Ultimate Wisdom. Oczywiście odmówiłem. Blackthorn w przypływie szału zniszczył puchar i zniknął. Podejrzewałem, że Blackthorn blefował, lecz nie wiedziałem, który puchar jest tym właściwym. Gdy wychodziłem z jaskini pojawił się Dupre, który powiedział mi, że wszystkie puchary są jedynie symbolami właściwego artefaktu. Skoro wszystkie były identyczne zabrałem ze sobą pierwszy z brzegu. Następnie wróciłem do jaskini z kolumną Guardiana. Na dole znalazłem Lightning Sword - potężną broń, którą wykorzystałem do zabicia strażnika kolumny. Ostrzegam, że jest to bardzo mocarny jegomość. Zabrałem Glyph of Honor i teleportowałem się z zachodniej części jaskini.



Tak więc byłem w posiadaniu potencjalnego pucharu honoru. Co dalej jednak? Wiedziałem, że każdy symbol ma tyle siły, ile wiary się w nim pokłada. Chalice of Honoru tak naprawdę był bezwartościowy, bez wiary ludzi w ideały, które symbolizował. Aby odzyskać moc artefaktu musiałem pokazać mieszkańcom, że prawdziwy honor płynie z duszy, nie zaś z przedmiotu jakim był Chalice of Honor. Wypytując napotkane osoby, trafiłem do miejsca, w którym przybił nasz statek. Porozmawiałem ze strażnikiem Bastionu, a następnie włożyłem puchar w wyciągnięte ręce masywnej statuy, stojącej tuż przy wejściu. Dalej poszedłem do tawerny, gdzie dowiedziałem się o przypadku Virgila. Virgil, obecnie wynajmujący pokój w tawernie, okazał się właścicielem domu położonego na małej wyspie połączonej z Trinsic kamiennym mostem. Otóż jego dom był nawiedzany przez pająki przedostające się tam magicznym przejściem. Do usunięcia owego przejścia i wytępienia pająków niezbędny był wykwalifikowany palladyn. Znałem tylko jedną osobę, która byłaby w stanie pomóc Virgilowi - był nim pozbawiony wiary w swoje możliwości Lucero. Próbowałem nakłonić go do współpracy, nazwałem go nawet tchórzem - co zresztą nie mijało się z prawdą. Dopiero jednak pojawienie się ducha najbardziej nobliwego palladyna Sir Dupre przekonało Lucero, że tylko w ten sposób może pomóc swojemu ludowi. Umówiliśmy się więc w pobliżu domu Virgila. W efekcie zaciętej i krwawej walki Lucero doznał śmiertelnej rany. Przed śmiercią zdążył jednak zamknąć magiczny portal. Chciał również, abym przekazał wiadomość jego żonie. Oddaliłem się, słysząc słowa ostatniej modlitwy odmawianej przez klęczącego Lucero. Nieopodal domu w małej jaskini znalazłem scrolle potężnej magii. Chcąc wypełnić ostatnią wolę Lucero, wróciłem do jego żony, której z ciężkim sercem przekazałem smutne nowiny. Ta jednak zrozumiała decyzję Lucero i w pewnym stopniu pogodziła się z jego losem. Ze statuy zdjąłem stuprocentowy teraz Chalice of Honor. Byłem gotów oczyścić świątynię. Z glyphem i sigilem poszedłem na północną stronę wyspy do świątyni honoru. Po położeniu artefaktów na ołtarzu i wymówieniu właściwej mantry świątynia odzyskała swój blask.

Przeczuwając bliski koniec mojej rozgrywki z Guardianem, dokładnie przyjrzałem się posiadanej mapie. Spośród zaznaczonych na niej lokacji nie odwiedziłem dwóch wysp. Ponieważ jedna z nich była w pobliżu wyspy Trinsic zdecydowałem, że tę odwiedzę w pierwszej kolejności. Tak więc odpaliłem ster i pożeglowałem do wyspy zaznaczonej na mapie jako Skara Brae - była to ta sama wyspa, której dewastację pokazał mi wcześniej Guardian. Po przybyciu na miejsce stwierdziłem, że wizja Guardiana była namacalna i rzeczywista. Na niewielkiej wysepce nie pozostało życie bardziej zaawansowane od krabów. Na wejściu przywitał mnie ponury śmiech Guardiana. W drodze natknąłem się na posąg Shamino, który po raz kolejny przemówił do mnie. Tym razem miał mi jednak więcej do powiedzenia. Dowiedziałem się od niego, iż mój przyjaciel próbował się przeciwstawić woli Guardiana. W celu odnalezienia lekarstwa na powszechną u ludu Brytanii utratę wszelkich cnót, wyruszył na poszukiwanie odpowiedzi w świecie duchów. Niestety coś poszło nie tak, jak zamierzał i Shamino został odcięty od świata fizycznego. Jego ciało spoczywało w grobowcu Well of Souls, natomiast dusza błąkała się po eterycznych płaszczyznach świata duchów. Shamino poprosił mnie o pomoc. Aby dostać się do studni dusz, potrzebowałem krzyża Ankh of Spirituality, który ponoć znajdował się ukryty w sypialni Lorda Britisha. Ponadto, aby tchnąć w jego ciało duszę niezbędne były trzy artefakty: Bell of Courage, Candle of Love i Book of Truth. Idąc dalej, napotkałem strażnika wyspy Skara Brae, właściwe jego kamienną głowę, która po zagładzie wyspy oddzielona od tułowia spoczywała w piasku. Strażnik rozpoznał mnie, a widząc, że podjąłem się ważnej misji wyjawił mi sposób na zdobycie mantry pierwiastka duchowości. Aby ją usłyszeć, musiałem stanąć na jego kamiennej dłoni, leżącej nieopodal.



Teraz musiałem zdobyć Ankh oraz Candle of Love i Bell of Courage . Dwa pierwsze artefakty znajdowały się w Brytanii. Droga do Empathy Abbey nie była łatwa. Opactwo było głęboko ukryte w dolinie górskiej na północ od zamku Lorda Britisha. Klucząc i błądząc po drodze wiodącej z Yew do Wrong, odnalazłem właściwą trasę. Bardzo pomocna była mapa i sekstans wskazujący moje aktualne położenie. W ruinach opactwa empatii rozpaliłem paleniska ze świętym ogniem, a wówczas moim oczom ukazała się imponująca budowla, wewnątrz której odnalazłem Candle of Love. Teraz skierowałem się do zamku Lorda Britisha. Jedynym niezwykłym obiektem w pokoju Lorda Britisha była zamknięta szkatuła. Nie wiedząc jak ją otworzyć zszedłem na półpiętro, gdzie piękna białogłowa szarpała struny harfy. Okazało się, że grała ona kawałek muzyczny ulubiony przez jednego z moich kompanów. Dała mi nawet nuty, abym i ja mógł nauczyć się tej klasycznej melodii. Kojarząc, iż w sypialni Lorda Britisha znajduje się odpowiedni instrument - klawikord wróciłem tam, po czym położyłem nuty na instrumencie. Odegrana w ten sposób melodia spowodowała zniknięcie szkatuły. Na jej miejscu znalazłem Ankh of Spirituality. Teraz, aby oczyścić ostatnią świątynię, potrzebowałem tylko odpowiedniego Sigilu, no i oczywiście musiałem najpierw odnaleźć samą świątynię. Ostatnim przedmiotem, niezbędnym do uwolnienia Shamino, był Bell of Courage.

Serpent's Hold, gdzie znajdował się magiczny przedmiot, został wiele lat wcześniej zrównany z ziemią i zatopiony. Pozostałością po nim była wyspa na północny-wschód od wschodniej strony wyspy Trinsic. Odnalezienie niewielkiej wysepki nie było łatwe, bardzo pomogło mi ręczne sterowanie statku. W końcu jednak trafiłem na poszukiwaną wyspę. Wejście do zatopionej budowli znajdowało się w pobliżu zwalonej na ziemię czerwonej statuy diabła. Zapowiadało się nurkowanie, toteż, przed wejściem do wody, użyłem czaru Mana Breath. Wejście do środka znajdowało się na szycie zanurzonej w wodzie wieży. Na szczęście w korytarzu znajdowała się magiczna śluza, dzięki której woda nie dostawała się do środka budowli. W jednym z korytarzy znalazłem skrzynię z kluczem pasującym do zamkniętych drzwi. W środku pomieszczenia napotkałem na złowrogiego maga Groldeka. Po jego zgonie otwarły się drzwi naprzeciwko pomieszczenia, w którym się znajdowałem. Zanim je opuściłem, podniosłem z pentagramu Blackrock Boots. Koło ołtarza z dzwonem odwagi spotkałem Lissę - strażniczkę tego artefaktu. Stwierdziła, że usunięcie Groldeka z tego świata zasługuje na coś więcej niż pochwałę, w związku z czym ofiarowała mi Bell of Courage. Drogą morską powróciłem na wyspę Skara Brae.

Na jej północnym końcu, w połowie zanurzona w wodzie, stała masywna piramida, a wewnątrz niej wejście do studni dusz. Ponownie użyłem Mana Breath i zanurkowałem do podwodnego tunelu. Następnie teleportowałem się do Well of Souls. Świat, w którym się znalazłem, okazał się czymś w rodzaju przedpiekla. Błąkały się tam bowiem dusze ludzi, którzy mając nie załatwione sprawy w świecie materialnym, nie mogły się reinkarnować. Spotkana tam Elizabeth nie miała pojęcia czym jest miłość. Porozmawiałem z nią, chcąc wyjaśnić jej delikatną kwestię. Dopiero jednak odnalezienie w północno-zachodniej części wioski jej zagubionego dziecka przywróciło pamięć kobiecie. Następnie porozmawiałem z mężczyzną przy barze. Ten z kolei miał problemy ze zrozumieniem pojęcia odwagi. Sprawę wyjaśnił mu list, znaleziony w pobliżu wiatraka. Skończywszy rozmawiać z mieszkańcami wioski, wszedłem do środka budowli po drugiej stronie wioski. Krótkim korytarzem dotarłem do pomieszczenia z uwięzionym Shamino. Jego pamiętnik, znajdujący się na stole wyjaśniał sposób, w jaki miałem go uwolnić. Po pierwsze, musiałem kliknąć na każdym z czterech złotych świeczników, a następnie rozpalić je czarem Ignite. Następnie w odpowiednich uchwytach umieściłem Bell of Courage, Candle of Love i Book of Truth, po czym wypowiedziałem mantrę 'OM'. Z krótkiej rozmowy dowiedziałem się o wydarzeniach w Brytanii. Lord British stwierdził bowiem, że zamiast wysługiwać się Avatarem, jako władca wysp Brytanii, powinien sam załatwić pewne sprawy. Samotnie udał się do Otchłani (Abyss), by stawić czoła Blacthornowi. Chcąc uniemożliwić mi próbę podążenia jego szlakiem, zaklęciem zapieczętował wejście do Otchłani. Przywołany duch Malchiar wyjawił mi sposób na złamanie magicznej pieczęci. Można było ją złamać w jeden sposób - przywołując demona Pyrosa z otchłani, który pojawiając się w świecie materialnym niejako z drugiej strony otwierał przejście do Otchłani. Nie było to bezpieczne zadanie, ale stwierdziłem, że środek uświęca szczytny cel. Do rytuału potrzebowałem Demon Skull, Spider Silk, Red Candle, Blackrock i Sulphurous Ash. Miejsce, w którym miał odbyć się rytuał, znajdowało się na wyspie Avatara.

Czaszkę demona odnalazłem koło pentagramu demona w pobliżu Valorii, Sulphurous Ash w pobliżu wulkanu, Spider Silk w jednej z jaskiń, natomiast Blackrock w kopalniach Covetous. Na mapie odnalazłem wyspę Avatara, dokąd popłynąłem statkiem Raven. W wodzie po lewej stronie doków zauważyłem skrzynię. Wewnątrz niej znajdował się Red Candle. Na ścieżce wiodącej w górę wyspy, za kamieniem, ukryte były Blackrock Arms. Byłem teraz gotowy stawić czoła Pyrosowi. Na pentagramie, w centrum wyspy, położyłem wymagane przedmioty. Przywołany przeze mnie demon żywiołu ognia otwarł pieczęć, a ja znalazłem się w dolinie ognia (Valley of Fire) - przypuszczalnie była to wakacyjna rezydencja Pyrosa. W centrum płonącej lawy dostrzegłem trzy statuy, rzucające kolorowe promienie światła do wnętrza studni. Domyślając się, że jest to właściwe przejście do Otchłani, wskoczyłem do środka. Szczerze mówiąc inaczej wyobrażałem sobie Otchłań. W rzeczywistości była to głęboka studnia z płonącym na jej dnie ogniem. W miarę jak później rozwiązywałem kolejne zagadki, otwierałem pieczęcie dzielące mnie od umieszczonej pod studnią kolumny Guardiana. W celu otwarcia przejścia musiałem zebrać cztery kule energii, symbolizujące poszczególne żywioły: kula czarna odpowiadająca żywiołowi powietrza, czerwona dla żywiołu ognia, zielona żywiołu ziemi i niebieska dla żywiołu wody, a ponadto unicestwiająca strażnika żywiołu. Po zdobyciu kul, umieszczałem je w uchwycie znajdującym się na dnie studni, co powodowało otwieranie się kolejnych przejść do wymiarów dedykowanych żywiołowi dezintegrowanych wcześniej kul. W każdym z wymiarów, które odwiedzałem, napotykałem na strażnika danego żywiołu. Stoczenie zwycięskiej walki i dobicie strażnika otwierało przejście wiodące poniżej studni do miejsca, gdzie wyrastała z ziemi kolumna Guardiana.

Swoją podróż zacząłem od najwyższego poziomu studni. W jedynym, dostępnym mi wówczas, przejściu zauważyłem wiszący na ścianie symbol Ankh. Idąc na lewo od znaku, dotarłem do pomieszczenia pełnego skarbów, artefaktów i magii. Niestety, w chwilę później okazało się to wszystko iluzją, a na ich miejscu pojawił się gazer. Po jego usunięciu na ścianie po prawej stronie pojawił się przycisk, który oczywiście nacisnąłem. Jak się okazało przycisk ten odblokowywał przejście po prawej stronie Ankhu. W pomieszczeniu znajdowały się kule strzelające we mnie błyskawicami. Maksymalnie sprężając krok dotarłem do centrum, gdzie nacisnąłem przycisk uwalniający Black Orb. Następnie wskoczyłem na teleporter. Zostałem przeniesiony na samą górę studni do miejsca, gdzie zacząłem rozgrywkę. Dezintegracja czarnej kuli spowodowała otwarcie się przejścia do wymiaru powietrza. Po teleportacji stwierdziłem, że stoję na szczycie strzelistej kolumny. Z czterech możliwych kierunków wybrałem przejście wschodnie. Po kilku krokach ponownie miałem do wyboru cztery kierunki. Jeden z nich zaprowadził mnie do miejsca, gdzie unosił się niebieski smok. Po jego zabiciu obok pierwszej kolumny pojawił się teleporter. Zanim opuściłem wymiar powietrza, odwiedziłem miejsce, gdzie w kamieniu tkwił oburęczny Lightning Sword. Chcąc wyjaśnić jego zagadkę, rzuciłem czar Ethereal Sight. Magiczny, szósty zmysł ukazał moim oczom kulę. Przeniosłem ją na piedestał, gdzie znajdował się miecz, po czym teleportowałem się do następnej kuli. Kiedy na piedestale umieściłem wszystkie pięć kul, miecz został uwolniony z kamienia. Okazało się, że jest to najpotężniejsza broń, z jaką miałem dotychczas do czynienia. Teleporterem powróciłem do studni.

W podłodze. Na północnej stronie pomieszczenia znajdowała się zapadnia w podłodze. Nacisnąłem ją i zablokowałem pustą butelką po napoju magicznym. Wspiąłem się na wysunięte ze ściany schody i dotknąłem złoty Ankh. Następny przycisk, ukryty w roślinności spowodował pojawienie się Green Orb w sąsiednim pokoju. W otwartym w ścianie schowku odnalazłem księgę napisaną przez Timelorda, wyjaśniającą jak pokonać Blackthorna. W pomieszczeniu z zieloną kulą zabrałem artefakt i wskoczyłem na teleporter. Dezintegrowałem kulę i oczywiście wróciłem do wcześniejszej lokacji, gdzie skorzystałem z teleportera do wymiaru żywiołu ziemi. Idąc na zachód, usłyszałem znajomy pisk, świadczący o zlokalizowanym w pobliżu szklanym mieczu. Na południu napotkałem na kamiennego golema. Po jego zabiciu, teleportowałem się do studni.

Przejście znajdujące się najbliżej dna musiało prowadzić do żywiołu wody - jedynego jaki mi jeszcze pozostał. Doszedłem nim do basenu pełnego wody i piranii. Te ostatnie uśmierciłem przy pomocy czaru Stone. Skacząc po wystających ze ścian wyłomach, dotarłem do przeciwległej ściany, gdzie nacisnąłem przycisk. Następnie wróciłem korytarzem do przejścia, które wcześniej było zablokowane. Wewnątrz rozprawiłem się z lodowymi psami i roztopiłem kryształy lodu czarem Fireball. Zabrałem Blue Orb i zszedłem na



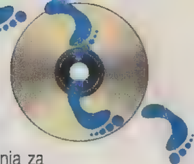
W drugiej kolejności przyszła pora na żywioł ognia. Przejście do pomieszczeń związanych z tym żywiołem znajdowało się poziom poniżej najwyższej lokacji. Długim skokiem pokonałem tą odległość. Po przejściu korytarzem po lewej stronie stoczyłem następną, niegroźną (dla mnie) walkę. Naciśnięcie dwóch czerwonych przycisków powodowało wysłanie kul energii, przywołujących przycisk w ścianie. W ten sposób zdobyłem Red Orb. Cofnąłem się do wejścia, i jak wcześniej stwierdziłem otwarcie się nowego przejścia. Po zgaszeniu płomieni czarem Douse skorzystałem z teleportera. Na dnie studni dokonałem dezintegracji czerwonej kuli i po teleportacji skierowałem się ponownie do wcześniej zwiedzanych lokacji. Przyciskiem w podłodze otwarłem przejście wiodące do teleportera, który zabrał mnie do wymiaru żywiołu ognia. Ruszyłem na południe, a następnie ścieżką na zachód i na rozwidleniu w kierunku północnym. Trochę pobłądziłem, po czym dotarłem do otwartej przestrzeni w centrum której umieszczony był ogromny płonący pentagram. Walka z demonem, który się w nim pojawił nie należała do najłatwiejszych, bardzo pomocny okazał się purpurowy napój 'nietykalności'. Po zabiciu wroga wróciłem teleporterem do studni.

Trzecie od góry przejście stanowiło poczekalnię do wymiaru żywiołu ziemi. Po wejściu do środka zobaczyłem poruszające się kolumny oraz trzy, naszpikowane kolcami dziury w podłodze.

dół studni. Tak jak wcześnie użyłem teleportera, aby znaleźć się w wymiarze wody. Pojawiłem się tam na skalnej kolumnie patrząc się w kierunku północnym na widniejące w oddali góry. Dotarłem do położonego na północy jeziora, gdzie stoczyłem walkę z morskim potworem. Teleporterem powróciłem do świata studni.

Po unicestwieniu czwartego w kolei strażnika przejście na poziom niżej zostało otwarte. Skacząc po kolumnach, dotarłem do mostu wiodącego do wejścia do kolumny Guardiana. U jej stóp dostrzegłem dwie postacie: Lorda Britisha i Lorda Blackthorna. British stwierdził, że to właśnie jego obowiązkiem jest odebranie życia Blackthornowi (wcześniej był on jego poddanym). Aby uniemożliwić mi mieszanie się w ich porachunki, stworzył barierę z magicznego pola siłowego. Z ciekawością obserwowałem walkę. Jak się okazało lepiej być starym niż martwym. Po walce otrzymałem od niego Codex of Ultimate Wisdom.

Z Lordem Britishem porozmawiałem ponownie, gdy już miałem Glyph of Spirituality. Wówczas British teleportował mnie na wyspę Avatara. Do jaskini, jedynego miejsca w Brytanii, gdzie możliwe było odczytanie księgi, doprowadziła mnie wschodnia ścieżka wiodąca nad klifami. W uchwytach umie-



ściłem czerwone i niebieskie soczewki. Prawda zawarta w księdze nie okazała się wprawdzie mistycznym '42', ale była równie wstrząsająca. Dowiedziałem się, że wraz z Guardianem jesteśmy jakby braćmi, dokładnie zaś swoimi alter ego. Jeśli Avatar był szlachetny i dobry, to Guardian musiał być zły i zepsuty. Dobro wymagało dla samego faktu istnienia zła, które spersonifikowało się w postaci Guardiana. Księga szczegółowo wyjaśniała rytuał mający połączyć Dobro i Zło w jedną doskonałą istotę. Wiedziałem, że poświęcenie swojego życia jest jedyną opcją, jaka mi teraz pozostała. Zabrałem księgę i udałem się do doków skąd popłynęliśmy do Brytanii. Byłem tam umówiony na audiencję z Lordem Britishem.

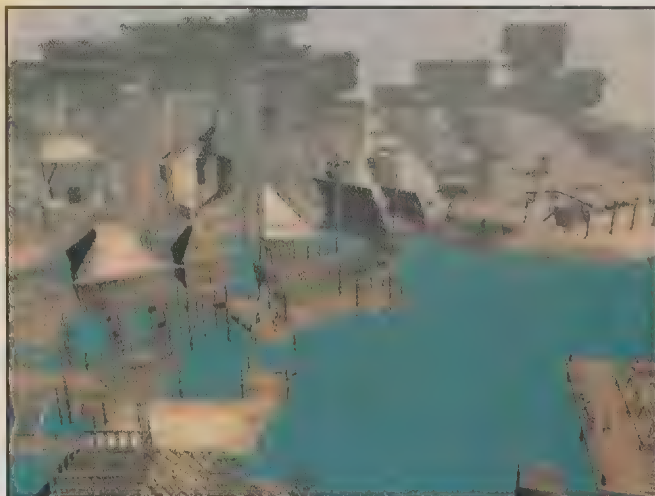
British widząc, że jestem gotów, by oczyścić ostatnią ze świątyń przywołał najsilniejszą ze znanych mu magii, aby otworzyć portal do Ethereal Void. Tylko w ten sposób możliwe było dokończenie misji. Władca Brytanii wziął na siebie dużą odpowiedzialność, gdyż w celu otwarcia portalu musiał zbliżyć do siebie księżyce, co samo w sobie wydaje się niezłą sztuką. W momencie, gdy portal został otwarty, szybko wskoczyłem do środka, aby nie doprowadzić do zderzenia księżycy.

Ethereal Void był zadziwiająco malowniczym światem. Utrzymany w podmorskiej, niebiesko-fioletowej tonacji wypełniony był trasami zbudowanymi z dryfujących w powietrzu skał. Na swojej drodze napotkałem kilku zgładzonych z mojej ręki nieprzyjaciół, jak również nieżyjących już druhów. Wszyscy oni zdawali sobie sprawy z powagi mojej misji. W końcu dotarłem do ducha Sir Dupre, skąd teleportowałem się do świątyni. Na ołtarzu jak zwykle położyłem Sigil i Glyph oraz wymówiłem mantrę 'OM'. Po ceremonii zabrałem z ołtarza Rune i Sigil. Dupre stwierdził, że zostanie wskrzeszony i spotkamy się ponownie w zamku Lorda Britisha. Skierowałem się do kamiennego kręgu, skąd przeniosłem się do Brytanii przy pomocy Orb of the Moons.

W pierwszej kolejności udałem się do Lorda Britisha po dalsze wskazówki. Wyjaśnił mi cel ostatniej misji - muszę odnaleźć Guardiana na wyspie Terfin i przeprowadzić rytuał opisany w księdze mądrości. Najsilniejszy znany ludzkości czar - Armageddon prowadził do zjednoczenia sił zła i dobra. Oznaczało to, że po jego rzuceniu utracę własną tożsamość, stając się jednością z Guardianem. British poprosił mnie o osiem runów, które powstały z Glyphów po oczyszczeniu świątyń. Wraz z Shamino, Jolo, Dupre i innymi miał w magiczny sposób wspomagać moją misję. Wiedziałem więc, że po raz ostatni widzę Lorda Britisha i jego świtę. Pożegnałem się wylewnie z napotkanymi w zamku osobami. Przed starciem z Guardianem czekała mnie najtrudniejsza misja. Musiałem pożegnać się z Raven. Podczas podróży na Terfin wykorzystaliśmy ostatnie wspólne momenty, jakie nam zostały. Scena pożegnania z Raven była wzruszająca ani patetyczna, ani pretensjonalna. Raven odkryła przede mną swoje uczucia i zdradziła lokalizację tylnego wejścia do fortecy Guardiana.



Sekretne wejście do labiryntu znajdowało się po północnej stronie wyspy, za legowiskami smoków. U wejścia do jaskini znalazłem martwe ciało jakiegoś śmiałka i jego ostatnie słowa. Otóż twierdził on, że magiczne pole siłowe może przekroczyć tylko ten, kto posiada wszystkie osiem Sigilów. Na szczęście miałem przy sobie cały komplet. Tak więc przekroczyłem zaporę, po czym skierowałem się do teleportera na końcu korytarza. W pierwszym pomieszczeniu przy zachodniej ścianie znajdowała się zapadnia podnosząca kratę. Szybki manewr umożliwiał przekroczenie jej zanim opadła.



W pokoju po lewej stronie, w ścianie znajdował się niebieski przycisk, który nacisnąłem wiedząc, że to nigdy jeszcze nie zaszkodziło. Po drugiej stronie załatwiłem gargoyla, który pośmiertnie wypuścił z siebie magiczne scrolle. Poszedłem w dół korytarza, do pomieszczenia po lewej stronie. Stamtąd zabrałem Copper Key i strzały leżące w skrzyni. Po naciśnięciu niebieskiego przycisku, w korytarzu, pojawiły się podwójne drzwi. Okazały się one zamknięte, ale w ścianie zauważyłem luźną cegłę, którą wcisnąłem. Pokazały się następne drzwi - tym razem otwarte. Przeszedłem je i w pokoju po lewej stronie odnalazłem klucz, otwierający drugie podwójne drzwi z korytarza. Idąc w dół korytarza, skręciłem w drugie przejście po lewej stronie, skąd dotarłem do pomieszczenia wypełniającego się w szybkim tempie wodą. Musiałem więc działać błyskawicznie. Popłynąłem prosto w kierunku drzwi, gdzie zakręciłem zawór wodny. W pokoju za tymi drzwiami zamknąłem następny zawór, a z dna podniosłem złoty klucz. Następnie wróciłem się do rozwidlenia i poszedłem w głąb korytarza. W ten sposób dotarłem do sali tortur. Jedne z drzwi były zamknięte. Klucz do nich znalazłem wcześniej w pomieszczeniu, w którym widać było miecz zawieszony w polu siłowym. Po zgaszeniu pochodni na południowej ścianie miecz przemienił się w klucz. Kluczem otwarłem drzwi, znajdujące się w sali tortur.

W pomieszczeniu zamieszkiwanym przez 'sfazowanego' pająka znalazłem w ścianie sekretne przejście (dokładnie zaś na pierwszym odcinku wychodzącego z niego korytarza). Sekretne drzwi prowadziły do lokacji ze szklanym mieczem. Utrzymująca go bariera została zniesiona, gdy na zapadniach w podłodze położyłem kości zabitych szkieletów. Holem poszedłem dalej na wschód do pokoju z tronem, ustawionym pod ścianą. Tam też na piedestale znajdowała się Green Power Cube. Po wyjściu z pokoju, zauważyłem dziurę w podłodze. Okazało się, że w dziurze znajdowało się przejście do lokacji z dźwignią. Wyszedłem z dziury i podążyłem dalej na wschód, a następnie na północ, gdzie teleportowałem się do dalszych lokacji.

Idąc dalej w kierunku wschodnim, doszedłem do pokoju, gdzie na ścianie krzywo wisiał obrazek. Ustawiłem go prosto i wycofałem się do pierwszego skrzyżowania za tym pomieszczeniem. Następnie wszedłem do pomieszczenia na wschód. W środku znalazłem Blue Power Cube. Drzwi za moimi plecami zatrzasnęły się, gdy podniosłem przedmiot. Nie mając innej drogi wyjścia, użyłem teleportera. W jednym z następnych pomieszczeń znalazłem Red Power Cube, ▪ w innym teleporter, którym wróciłem do labiryntu. Następnie umieściłem Red Power Cube w miejscu, z którego podniosłem niebieski sześcian. Udałem się na północ. W pierwszym z pomieszczeń znajdował się klucz, latarnia i trochę strzał. Wróciłem do skrzyżowania korytarzy na południu i wybrałem zachodni korytarz. Na jego końcu, w pomieszczeniu po prawej stronie, odnalazłem Yellow Power Cube, zaś w pokoju po lewej wcisnąłem cegłę usuwającą barierę, na którą wcześniej napotkałem. Jeszcze raz udałem się do skrzyżowania przy teleporterze z Red Power Cube i poszedłem korytarzem północnym. W celi więziennej znajdował się klucz oraz dźwignia otwierające przejście na północ. Tam też uruchomiłem zawór, otwierający wyjście z celi. Aby przejść korytarzem na zachód, musiałem użyć czaru Telekinesis. Na końcu korytarza spotkałem mężczyznę, który sądził, że jestem Lordem Blackthornem. Zabiłem go, kliknąłem na obrazie ze ścian, ▪ później na niebieskim przycisku. W ten sposób odnalazłem Treasure Key. Wróciłem się do celi więziennej i poszedłem prosto na wschód. Spotkałem tam Ciarę, kolejną dziwną osobę. Ubiłem z nią niezły interes, w zamian za Treasure Key, otrzymałem Queen's Power Cube. Zgodziłem się bez wahania na jej propozycję, gdyż pamiętałem daną mi wcześniej radę - wyzbyj się cielesnych potrzeb. Aby otworzyć barierę pola siłowego, użyłem dźwigni w pobliżu Ciary, po czym umieściłem Queen's Power Cube we wnęce koło bariery. Po przejściu kilku kroków na północ, natknąłem się na kolejną barierę. W jednym z pobliskich pokoi na krześle znajdował się przełącznik otwierający sekretne przejście. W ukrytym pokoju wcisnąłem dźwignię usuwającą pole siłowe. Wkroczyłem do pomieszczenia z ołtarzem. Aktywowałem go, wkładając w odpowiednie miejsca Blue, Yellow i Green Cube. Wówczas pojawił się meteoryt, który położyłem na ołtarzu. Wróciłem do miejsca, gdzie znalazłem Yellow Power Cube. W pokoju obok pojawił się teleporter do sali tronowej Guardiana.

Pozostało mi rzucić odpowiednie zaklęcia. Pierwszym zaklęciem był Barrier of Life. Na piedestałach położyłem osiem sigili, a następnie wymówiłem zaklęcie "Sanct Vas Grav In Mani An Corp". Zaklęcie stworzyło barierę, oddzielającą salę Guardiana od reszty świata. Codex of Wisdom wyjaśniał, że gdyby rzucić Armageddon bez wcześniejszego stworzenia bariery życia, wówczas cały świat uległby zagładzie, gdyż energia wyzwolona wskutek Armageddonu rozproszyłaby się, niszcząc wszystko wokół siebie. Później zebrałem trzy kawałki Blackrock Gate i ułożyłem je w centrum. Guardian próbował się wtrącać, ale z minuty na minutę jego siła i pewność siebie słabła. Kiedy trzy kawałki bramy znalazły się w środku, rzuciłem Armageddon 'Vas Kal An Mani In Corp Hur Tym'. Wówczas stało się to, co w minionych eonach przepowiedzieli prorocy Brytanii.

Brother Pete

producent: Interplay
platforma: PC

Planescape: Torment cz.1

Po długim, długim czasie w końcu udało mi się dotrzeć do samego końca gry Planescape: Torment i zasiąść do pisania tej solucji. Prawie jestem pewna, iż w chwili, gdy czytacie te słowa polska wersja gry znajduje się już na półkach sklepowych. Być może niektórzy z was zniecierpliwieni oczekiwaniem na polskie wydanie postanowili nabyć oryginalną, angielską wersję gry. Z powyższego powodu w nawiasach zawarłam angielskie nazwy bohaterów, miejsc lokacji oraz przedmiotów, aby posiadacze obu wersji gry mogli bez problemów skorzystać z solucji. Przed wami przeogromna przygoda oraz wiele długich nocy spędzonych w świecie Planescape: Torment - gry bez wątpienia wspaniałej. Zapraszam więc do lektury pierwszej części solucji. Druga pojawi się za miesiąc.

Pamiętaj drogi graczu, iż solucja niniejsza opisuje przejście gry postacią jak najbardziej pozytywną. Używana w grze przeze mnie osoba była w stanie wypełnić wszystkie misje zawarte w niniejszej solucji. W przypadku, gdy ty stworzoną postacią na podstawie swoich własnych gustów i przyzwyczajeń nie jesteś w stanie zaliczyć niektórych zawartych tu misji, nie przejmuj się, a jedynie zabieraj się za te, które bezpośrednio prowadzą do zakończenia zabawy. Mocno naciskam, abyś najpierw ukończył grę samodzielnie i wykorzystał solucję dopiero w momencie, gdy utkniesz w jakimś miejscu. Planescape: Torment jest nie tylko grą, ale także rozbudowaną, niesamowitą opowieścią, której dobrodziejstw nie doświadczysz w żadnym stopniu, wykorzystując bezwzględnie niniejszy poradnik. Najlepiej dla ciebie będzie, jeśli najpierw sam spróbujesz zmierzyć się ze scenariuszem, a dopiero potem w przypadku utknięcia w miejscu sięgniesz po solucję.

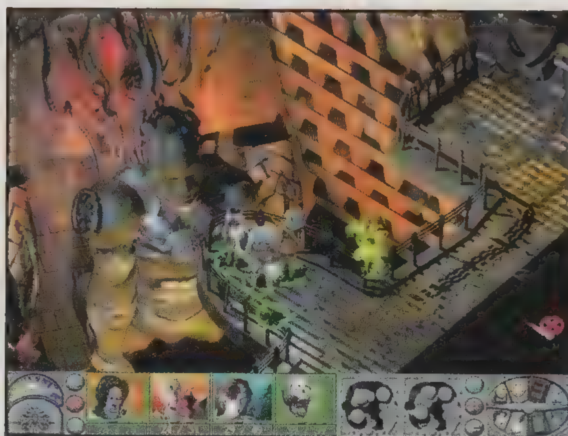
Kostnica (The Mortuary)

Witaj w Kostnicy drogi nieboszczyku. Właściwie to tak do końca jeszcze nie jesteś martwy, przynajmniej możesz się w miarę sprawnie poruszać i rozmawiać. Latająca czaszka, która od razu po twoim przebudzeniu przyleci do Ciebie potwierdzi twe przypuszczenia. Dowiesz się od niej wielu interesujących jak na tak nieciekawy początek rzeczy, a przede wszystkim zdradzi ci ona swoje imię:

Morte

Morte jest jedną z tych postaci, którą można tylko albo znienawidzić na zawsze, albo pokochać ze wzajemnością. Dominującym, wspaniałym atrybutem latającej czaszki jest jej cięty język, błyskotliwe komentarze oraz unikatowy sposób (całkiem niekiedy skuteczny) walki z wrogami przy pomocy pozostałości po szczęce oraz czarów Litany of Curses. Na razie jednak jego umiejętności walki nie są zbyt wysokie, ale jeśli odpowiednio w grze nim pokierujesz i będziesz często wykorzystywał w walce szczególnie z szalonymi magami, zdolności tego bohatera mogą wzrosnąć do imponujących rozmiarów.

Pierwszym twoim zadaniem po ciekawej krótkiej konwersacji z Morte jest odnalezienie skalpela, który na początek powinien ci wystarczyć, aby zapewnić niektórym znajdującym się wokół ciebie Zombie wieczny spoczynek. Przeszukaj wszystkie półki, szafeczki oraz stoliki z dziwnymi konstrukcjami, aż w końcu w Twojej kieszeni znajdą się 2 paczki z bandażami (przydatne po ciężkich bojach z wrogami) oraz poszukiwany skalpel, który leżeć sobie będzie na biurku przy północnej ścianie. Jeśli chodzi zaś o łażące w pobliżu Zombie możesz zamiast je zabijać nowo zdobytą bronią, dokładnie obejrzeć, aby w jednym z nich znaleźć ukryty Klucz. Jeśli życzysz sobie zdobyć więcej doświadczenia oraz paczuszki bandaży warto atakować każdego z nich, a po walce przeszukać leżące ciało i chować do kieszeni to co się wydaje być później przydatne. Skieruj się do północno-zachodnich drzwi wyjściowych. Nie zapominaj przeszukać wszystkiego co tylko możliwe i porozmawiać z wszystkimi w pomieszczeniu. Pierwsze dwa zadania, jakie pojawią się podczas rozmów z nieznajomymi to odszukanie kogoś o imieniu Farod oraz zaginionego dziennika, dzięki któremu mógłbyś wszystko sobie przypomnieć i znaleźć w nim odpowiedzi na wiele nurtujących cię pytań. W nowym pomieszczeniu natkniesz się na Zombie nr 965 (nie zabijaj go tylko użyj możliwości dokładnego obejrzenia postaci). Dzięki Zombie dowiesz się nieco więcej o otaczającym cię świecie i nabierzesz pierwsze swoje punkty doświadczenia (a będzie ich w przyszłości dużo do zebrania, oj dużo). Z biurka schowaj do kieszeni Receiving Room Log Book, obok kolejny podobny mebel zawierać będzie nieco żelastwa do obrony, a także kilka złotych monet. Dokładnie przeanalizuj Zombie nr 396, który ofiaruje ci nieco bandaży, następnie użyj skalpel na Zombie nr 1201, aby zdobyć niewielką, interesującą notatkę oraz 250 punktów doświadczenia. Z kieszeni wyciągnij notatkę, użyj ją, a następnie rozszyfruj w następujący sposób kod: góra prawo, dół prawo, góra lewo, dół prawo. W prezencie zyskasz 250 punktów doświadczenia oraz trójkątny kolczyk (Triangle Earring). W momencie, gdy będziesz podchodził do brodatej postaci siedzącej przy wielkiej książce, Morte ostrzeże cię przed rozmową z zaczytanym osobnikiem. Zignoruj jego porady i porozmawiaj z Dhallem, od którego dowiesz się wielu interesujących kwestii. Po dyskusji skieruj się do północno-wschodnich drzwi, za którymi czekać cię będą kolejne spotkania czwartego stopnia z Zombie. Z jednego z nich o numerze 1664 wyciągnij informację o tym, w jaki sposób znalazłeś się w Kostnicy, przejdź się do kolejnego pomieszczenia i postaraj się dokładnie obejrzeć Zombie 985. W ten sposób staniesz się posiadaczem jego nieco już przestarzałej ręki. Co tam... wszystko może się przydać w tym dziwnym i zakręconym świecie. Większych wrażeń dostarczy zapewne rozpłatanie skalpelem Zombie 506 i zdobycie dzięki temu 100 punktów doświadczenia oraz nieco igieł oraz nitek (heh, ciekawe przedmioty te Zombiaki trzymają w swych wypatroszonych cielskach). Porozmawiaj z Ei-Vene, kobietą dziwnym językiem mówiącą, która poprosi cię, abyś dostarczył jej zdobytych przed chwilą igieł oraz nitek, a także słoiczek zielonego balsamu (Embalming Fluid). Skieruj się na południowy-wschód, wychodząc na spotkanie Zombie 821. Osobnik ten wyda ci się niezwykle dziwny, okaże się, że nie jest on prawdziwym Zombie, a po prostu szpiegiem Anarchistów. Dowiesz się od niego jak wydostać się z tych ponurych podziemi, zdobędziesz również informację, że portal prowadzący do wyjścia znajdu-







je się w północno-zachodnim pomieszczeniu na pierwszym piętrze. Do tego zadania będziesz musiał zdobyć zakrzywioną kość palca. Przy okazji zyskasz 250 punktów doświadczenia, a jeśli zażyczysz sobie przebrania i dostarczysz fałszywemu Zombie igły i nitki oraz słoiczek z zielonym balsamem, zamieni cię on w takiego samego Zombiaka jakich pełno łazi dookoła. Niestety nie będziesz mógł w przebraniu biegać więc zawczasu wyłącz tę opcję, aby nie utracić swego nowego wizerunku. Skieruj się na południe. Tam w pomieszczeniu znajdziesz nieco słoiczków z balsamem oraz natrafisz na schody prowadzące do góry. Zanim jednak z nich skorzystasz wróć do Ei-Vene i utnij sobie z nią przydługą pogawędkę, koniecznie udając Zombie. W ten sposób przywołasz jej pamięć o Zombie nr 42, zdobędziesz nieco doświadczenia, natomiast jeśli jej podarujesz wcześniej pożądane przez nią przedmioty, dostaniesz 250 punktów doświadczenia i zyskasz +1 max HP. Przyszła pora na zwiedzenie sobie pięterka. Skieruj się w związku z tym w pobliże schodów, obok których wcześniej przechodziłeś i wejdź na górę.

Od razu przy wejściu po raz pierwszy w grze wpadniesz na Grabarza (Dustman), z którymi później utrzymywać będziesz bliższe kontakty. Jeśli teraz zdenerwujesz któregoś z nich lub przez przypadek zabijesz jednego, będziesz musiał walczyć z każdym napotkanym po drodze Grabarzem - rozmowa z którymkolwiek w Kostnicy będzie wykluczona. Za ściąganie naszyjników z ich szyi dostaniesz 15 punktów doświadczenia pod warunkiem, że masz wystarczającą ilość punktów Dex. W przypadku, gdy zdecydujesz się zabijać wszystkich napotkanych, zyskasz niekiedy ich brązowe togi, w które możesz się przebrać, lecz pamiętaj, iż takie oszustwo jest przez nich surowo karane. Przejdź się do pomieszczenia najbardziej na północ wysuniętego i przeszukaj je całe w poszukiwaniu przeróżnych interesujących i przydatnych przedmiotów. Powinno ci się również udać włamanie do zamkniętych szafek przy użyciu którejś broni (sztylet lub żelazna pałka). Po wyjściu z pomieszczenia natrafisz z pewnością na kolejną porcję igiełek oraz nitek, a także większą liczbę porozrzucanych po pomieszczeniu gratów. W zamkniętym biurku (otworzysz je jakimś ostrym narzędziem) znajdziesz sporo przydatnych zabawek między innymi talizman z kości (Bone Charm), niezbędny klucz do uaktywnienia portalu na pierwszym piętrze. Klucz Kostnicy znajdziesz na półeczce znajdującej się na zewnątrz zachodnich schodków. Jeśli ci się chce, możesz powędrować w okolice wschodnich schodów i stamtąd wziąć nieco żelastwa oraz gratów. Skieruj się teraz do południowego pomieszczenia i dokładnie przyjrzyj się Zombie 79. Dzięki temu dostaniesz Iron Prybar - przedmiot, który pomoże ci otworzyć różne zamknięte szafki i szuflady - oraz znajdziesz interesującą notkę, według której ciało nr 42 jest Szkieletem. Pora przyjrzeć się szkieletorom, gdyż od nich również można zdobyć nieco informacji. Worek kości nr 863 stojący gdzieś na północnym-zachodzie ukrywa bezużyteczną dla ciebie informację. Bardziej interesujący szkielet nr 42 biega sobie gdzieś w pobliżu wschodnich schodów. Uzyskasz 250 punktów doświadczenia, odzyskując od niego swoje przedmioty.

Pamiętasz przebranego za Zombie szpiega? Wróć do niego i pozwól mu na ponowne przebranie twojej postaci i zyskać w ten sposób 500 punktów doświadczenia. Teraz możesz wrócić do Dhalla i zakomunikować mu, iż w Kostnicy grasuje szpieg Anarchistów, a na pewno odpowiednio cię za to nagrodzi. Wróć do południowo-wschodniego pokoju przygotowań (Southeast Preparation Room) i włam się do biurka znajdującego się tuż przy schodkach. Znajdziesz tam kolczyk, którym możesz odblokować tajemnicze informacje zdobyte od Zombie nr 79. Dostaniesz w zamian nieco doświadczenia oraz możliwość zidentyfikowania przedmiotu. Skieruj się na dół na pierwsze piętro, aby wywołać szczyptę paniki w szeregach Grabarzy. Za każdego uduszonego



strażnika Grabarzy, dostaniesz około 250 punktów doświadczenia. Jeśli więc nie jesteś aktualnie przebrany za Zombie, a chcesz zdobyć nieco punktów pobaw się w terminatora strażników. Dostaniesz także 500 punktów doświadczenia, w momencie gdy przekonasz Soego, aby otworzył dla ciebie frontowe drzwi. Skieruj się do Północno-Zachodniej Sali Pamięci (Northwest Memorial Hall) i porozmawiaj z duchem Deionarry. Po rozmowie z nią będziesz bogatszy o 1500 punktów doświadczenia pod warunkiem, że zapytasz się jej, w jaki sposób możesz wskrzeszać swych martwych towarzyszy (później zdobędziesz ich nieco więcej) oraz w jaki sposób uciec z Kostnicy przez portale. Od Zombie 732, znajdującego się w południowo-wschodniej sali pamięci, zdobędziesz przydatną Księgę Kości i Prochu (Tome of Bone and Ash). W głównym pomieszczeniu na piętrze przyjdzie ci powalczyć z Dużymi Szkieletami. Za każdą głowę takiego zawodnika uzyskasz 800 punktów doświadczenia oraz czar. Na północnej ścianie natrafisz także na wiszącą siekierkę wartą zabrania. Jeśli przekonałeś Soego, aby otworzył frontowe drzwi możesz z nich skorzystać, aby wydostać się z Kostnicy. Jeśli jednak nie udało ci się lub też chcesz skorzystać z innej wyjściowej drogi wróć do północno-zachodniej Sali Pamięci, aby tam w pobliżu Deionarry natrafić na portal, który zabierze cię do lepszego (niezbyt, ale jednak) świata. W ukrytym pomieszczeniu zbierz wszelakie znalezione dobra, a jeśli czujesz, iż brakuje ci sił do dalszej wędrówki, możesz tutaj chwilę odpocząć (standardowo osiem godzin). Gdy już będziesz gotowy, skieruj się do wyjścia przez drzwi widoczne na południowym-zachodzie.

Ul (The Hive) Wylazłeś z ponurych pomieszczeń Kostnicy i znalazłeś się wreszcie tam, gdzie dociera dzienne światło, czyli w Ulu. Pomimo dziwnej nazwy całość wygląda jak zapadła mieścina z wyglądającymi zza każdego rogu opryszkami i rozrabiakami. Przyjmij do wiadomości, iż w nocy poruszanie po Ulu jest bardziej niebezpieczne niż za dnia, gdyż lokalne opryszki czują się znacznie swobodniej otoczeni ciemnością.

Północno-wschodnia część Ula (Northeast quadrant)

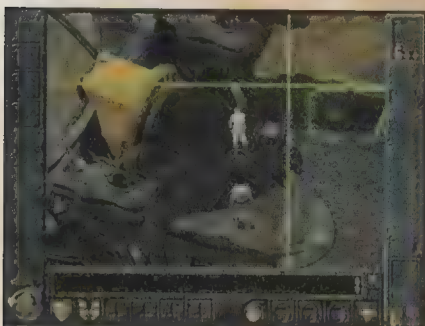
W zależności, z którego wyjścia skorzystałeś w Kostnicy najprawdopodobniej wylądujesz gdzieś w pobliżu głównego wejścia do Kostnicy w północno-wschodniej części miasta. Osobnik o oryginalnym imieniu Syf (Pox), który jest Zbieraczem (Collector) stojącym na zewnątrz bram do kostnicy może cię w każdej chwili przetransportować tam z powrotem, jeśli tylko będziesz czuł taką potrzebę. Przestraszeni Mieszkańcy Ula (Frightened Hive Dwellers) są najbardziej cennymi (jak na razie) źródłami informacji o życiu miasta i jego poszczególnych częściach. Innych przechodniów również warto zaczepiać w celach informacyjnych, jednak w momencie, gdy zaczną się powtarzać, możesz przestać zawracać sobie nimi głowę.

Sugeruję na pierwszy ogień porozmawiać z Dabusem, od którego dostaniesz 1000 punktów doświadczenia, ucząc się jego języka rebusów. W każdej części miasta znajdziesz Oprowadzacza (Hive Tout), który wskaże ci za odpowiednią opłatą drogę do ważniejszych budynków i miejsc w Ulu. Nadeszła odpowiednia chwila na zabranie się za kolejne misje do rozwiązania. W tym celu odwiedź Angyara, którego dom znajdziesz w południowo-wschodnim rogu mapki. Radzę ci na razie z nim nie rozmawiać, gdyż szybko może się to zakończyć bijatyką i utratą ciekawej misji do wypełnienia. Skieruj swe kroki do stojącej nieopodal jego małżonki i dowiedz się o wszystkich trapiących gospodarza problemach. Zobowiąż się pomóc w rozwiązaniu jego problemu, który będzie polegał na odzyskaniu podpisanego kontraktu od osobnika zwanego Mortai Grobowładny (Mortai Gravesend).

W pobliżu dużego monumentu znajdującego się w centrum tej części Ula spotkasz niejaką Annę (Annah), od której możesz wyciągnąć za dwadzieścia złotych monet informację o poszukiwanym Farodzie oraz terenie zwanym Aleją Niebezpiecznych Węgłów (Alley of Dangerous Angles). Zapamiętaj dobrze miejsce, w którym spotkałeś Annę, gdyż nieco później w grze będziesz miał możliwość przyłączenia jej do swojej jeszcze nieco małej drużyny. Zapewniam cię, iż przyjdzie na to odpowiednia pora. Podczas zwiedzania miasta zapewne natkniesz się na biegającą w jakimś szale postać kobiety o imieniu Ingress. Dowiesz się od niej, iż przez przypadek przeszła niechcący przez portal i znalazła się w Ulu. Uwięziona została tutaj na 30 lat, więc czym prędzej zaofiaruj jej pomoc, aby później zostać odpowiednio i szczodrze nagrodzonym.

W tej części miasta natrafisz również na jasno ubranego mężczyznę o imieniu Baen Wysłannik (Baen the Sender) stojącego na zewnątrz czarnego monolitu po jego północnej stronie. Oczywiście zaofiaruj mu swoją pomoc, polegającą na odnalezieniu Kradoka (Craddock). Skieruj swe kroki w kierunku czarnego monolitu, znajdującego się na środku tej części miasta. Przy nim natrafisz na Grzebiącego Imiona (Death-of-Names) oraz Sev'Tai, która straciła swoje siostry w potyczce z pewnymi opryszkami. Porozmawiaj z obydwiema postaciami i zaofiaruj pomoc Sev'Tai, obiecując jej pomszczenie śmierci sióstr. Po tak dobrym początku możesz przejść już do wypełniania pierwszych, istotnych zadań.

Przechadzając się po mieście, zapewne zauważyłeś pobliską Karczmę "Proch do Prochu" (Gathering Dust Bar), do której teraz powinieneś się skierować. Przy wejściu do lokalu napotkasz Zombie pełniącego w mieście rolę słupa ogłoszeniowego. Przeczytaj wszystkie ogłoszenia, a następnie postaraj uzyskać od niego informację o miejscu przebywania Faroda. Wejdź do karczmy, gdzie powinieneś na pierwszy ogień porozmawiać z niejakim Emoriciem, który nazywa siebie duchowym właścicielem lokalu. Nie omieszkaj wypytać go dokładnie o Faroda oraz zgodzić się rozwikłać dla niego głęboko skrywaną tajemnicę. Będziesz musiał dowiedzieć się skąd Farod zdobywa taką ilość ciał, które później sprzedaje po niezłych cenach Grabarzom. Wracając do Emorica, oświadcz mu w rozmowie, że pragniesz przystąpić do związku Grabarzy. Aby tego dokonać, będziesz musiał wypełnić zadania, które podyktuje ci niejaki Norchij. Grabarz o tym imieniu znajduje się w tej samej karczmie, uważnie rozglądając się po lokalu na pewno na niego natrafisz. Od razu na początku rozmowy powiedz, że przysłał cię Emoric. Norchij poskarży ci się, że w mieście grasuje złodziej przebrany za Grabarza, bruździ w ich szeregach i przyczynia się do zburzenia dobrej sławy organizacji. Zgódź się wypełnić zadanie odnalezienia fałszywego Grabarza, a następnie porozmawiaj z Norchijem na temat jego osobistych problemów oraz wypytaj o oryginalny słup ogłoszeniowy na zewnątrz lokalu. Norchij poradzi ci abyś odwiedził Mauzoleum (The Mausoleum), w którym być może znajdziesz więcej informacji na temat sposobu Faroda na zdobywanie ogromnej ilości ciał.





Czas porozmawiać z Grobowładnym (Mr. Gravesend), stojącym niedaleko Norochija, na temat problemów Angyara, który jeszcze nie jest gotowy na spotkanie z Prawdziwą Śmiercią. Jeśli odpowiednio długo pomęczysz Grabarza ten zniecierpliwiony odda Ci kontrakt Angyara, z zastrzeżeniem, abyś nikomu o tym uczynku nie wspominał. Wróć do domu Angyara, niosąc mu radosną nowinę, aby otrzymać 750 punktów doświadczenia oraz jego dozgonną wdzięczność. Teraz możesz swobodnie już porozmawiać z gospodarzem domu bez obaw o swoją skórę, który nawet pozwoli ci odpocząć w swych pokojach, jeśli tylko potrzebujesz zregenerować swoje siły. W rozmowie z nim dowiesz się również o sekretnym portalu znajdującym się na Placu Szmaciarzy (Ragpicker's Square), który prawdopodobnie zaprowadzi cię na miejsce, w którym urzęduje Farod. Żona gospodarza na twoje życzenie sprzeda ci nieco bandaży, igieł oraz nici. W tym momencie przy Mauzoleum powinien pojawić się portal, prowadzący do jego środka, jednak osobiście odradzam skorzystanie z przejścia w tej chwili. Zamiast w tamte strony skieruj swe kroki do południowej bramy prowadzącej do południowo-wschodniej części Ula.

Po przejściu przez bramę, gdy skierujesz się na wschód spotkasz Dziewczę w Rozpaczy (Damsel in Distress), która płaczliwym głosem poprosi cię abyś zabił goniących ją opryszków, którzy ukryli się w pobliskiej ciemnej uliczce. Pohamuj swe zapędy bohaterskie i oświadcz jej, iż nie wierzysz w tę bzdurną historyjkę, a ponadto uważasz, iż gdy tylko wejdziesz we wskazaną uliczkę, zostaniesz zaatakowany przez bandę opryszków. Za swą przenikliwość i bystrość umysłu dostaniesz 500 punktów doświadczenia. Niedaleko dziewczęcia rozpaczać będzie kolejna postać o imieniu Opłakujący Drzewa (Mourns-for-Trees). Kolejne punkty doświadczenia zdobędziesz, gdy zapewnisz płaczącego, iż jest ci nie obcy los ginących drzewek i z całych sił postarasz się im pomóc. Dla zabawy możesz zapytać o zdanie Morte i wysłuchać jego wypowiedzi na ten ekologiczny temat. Nieco dalej w kierunku wschodnim stoi sobie trzech zbirów z gangu Wygłodzonego Psa (Starved Dog Barking Thugs). Jeśli czujesz się na siłach możesz ich już teraz ukarać za zabicie sióstr Sev'Tai, jednak lepiej może będzie dla ciebie, jeśli na razie zostawisz ich w spokoju. Warto teraz złożyć wizytę w Pracowni Tatuażu Upadłego (Fell's Tatoo Parlor) i porozmawiać z jego właścicielem, czyli Upadłym (Fell). Dowiesz się, iż koleś cię skądś zna i nic poza tym. Ciekawszą rozmowę przyjdzie ci tutaj przeprowadzić nieco później, więc bądź cierpliwy. Nadszedł czas na małe co nieco, a przecież wszyscy wiedzą, iż najlepsze ostrygi zjeść można w Gospodzie "Pod Gorejącym Człowiekiem" (The Smoldering Corpse Bar). Spotkasz tam mnóstwo interesujących i wartych poznania ludzi, którzy nie jeden raz pomogą ci w różnych sytuacjach.

Pierwszą osobą, z którą powinieneś porozmawiać jest Drusilla, a następnie uważnie przyjrzyj się Ignusowi (palącemu się człowiekowi nad grillem). Zdradzę, iż jest to kolejny przyszły kandydat do twej drużyny, ale gdy będzie on już mógł do niej wstąpić, ty już za sobą będziesz miał szmat drogi i mnóstwo punktów doświadczenia. Przespaceruj się po całej karczmie, uważnie rozglądając się wokół i w momencie, gdy dojrzysz niejakiego Ebba Skrzypiącego (Ebb Creakkness) oraz stojącego przy nim Kandriana (Candrian) podejdź do nich i porozmawiaj najpierw z Ebbem, a następnie z Kandrianem. Obydwoje są doświadczonymi mieszkańcami Ula i wyśmienitymi podróżnikami, którzy odwiedzali miejsca omijane z daleka przez najpotężniejsze potwory tego świata. Wypytaj ich o wszystko, co tylko możliwe, a w szczególności nie zapomnij opowiedzieć Kandrianowi o uwięzionej między portalami Ingress. Kandrian zaoferuje jej swoją pomoc: wystarczy, że przekażesz Ingress, aby czekała na Kandriana w umówionym miejscu (ale jeszcze nie teraz). Ponadto zapytaj Kandriana, jakim sposobem przeżył w Sferach Negacji (Planes of Negation) i przy okazji spróbuj otrzymać od niego bardzo użyteczny przedmiot. Pobiegnij szybko do Ingress i przekaż wiadomość od Kandriana, a następnie wróć do baru. Ponownie zwróć się do wybawiciela Ingress, aby za wypełnioną misję otrzymać w nagrodę: zęby Ingress (Ingress' Teeth) oraz nieco punktów doświadczenia. Warto nową zdobycz podarować Morte, który z pewnością wykorzysta ząbki do wypełniania swych ważnych celów. W głębi karczmy znajdziesz Alaisa. Porozmawiaj z nim o Sferach oraz poproś o bliższe przedstawienie innych klientów karczmy. Zagadnij na chwilę Ilquixa, który także poczęstuje cię porcją informacji, ale przede wszystkim odszukaj właściciela karczmy Barkinsa. Człek ten będzie twierdził, iż znał cię dobrze zanim straciłeś swoją pamięć i znalazłeś się w Kostnicy. Pokaże ci również twoje jedno oko, za które będzie niestety żądał nieco złociszy. Możesz potargować się z nim, ale nie zejdziesz poniżej 300 złotych monet za oko. Warto kupić bądź co bądź swój zagubiony fragment ciałka właśnie teraz, gdyż być może nie będzie już później takiej okazji. Jeśli nie starczy ci złota, możesz wrócić tu później, o ile będziesz o tym pamiętał, i spróbować szczęścia.

Wyjdź z baru i skieruj się w stronę zachodniej bramy. Po przejściu przez nią znajdziesz się w południowo-zachodniej części Ula. W tej części miasta dosyć ważnym miejscem jest Targowisko (Marketplace). Tam możesz sprzedać wszelaką broń oraz biżuterię, jaką do tej pory zdobyłeś i przede wszystkim zdobyć w ten sposób nieco złociszy na odkupienie swego oka. Wróć z powrotem do baru i kup swoje oko, a następnie nałóż je w odpowiednie miejsce na ciele (nie muszę chyba tłumaczyć gdzie dokładnie). W ten sposób uzyskasz 1000 punktów doświadczenia oraz odzyskasz swe dawne umiejętności walki. Porozmawiaj jeszcze przez chwilę z Barkisem i zapytaj się o pozostałych gości baru. Właściciel zaoferuje ci pewną pracę.

Kolejnym twym celem w barze będzie Mokkai (Mochai), która kręcić się będzie niespokojnie w pobliżu wschodniej ściany. Szybko się zorientujesz po rozmowie z nią, iż stara się ona wyjść niepostrzeżenie z baru bez płacenia rachunku. Porozmawiaj z nią, aby dowiedzieć się, iż tak naprawdę nie należy ona do związku Grabarzy, pomimo tego, że ubrana jest w ich charakterystyczny strój. Niestety Mokkai nie jest poszukiwanym przez Emorica złodziejaszkiem w przebraniu. Podaruj jej 100 monet i porozmawiaj na jej temat z właścicielem baru, aby zyskać 1000 punktów doświadczenia. Istnieje również możliwość zatrucia napoju Mokkai zielonym balsamem, ale jeśli chcesz czynić dobro to raczej trzymaj się tego postanowienia konsekwentnie. W barze natrafisz także na podenerwowanych Łaskobójców (Mercykillers), którzy polują na jakiegoś groźnego zabójcę, ale niestety mimo moich nalegań nie zgodzili się przyjąć mej pomocy. Kolejną interesującą postacią jest facet nazywający



siebie O. Twierdzi, że jest on najprawdziwszą literą alfabetu. Jeśli pogadasz z nim o tajemnicach wszechświata, twoja mądrość wzrośnie o jeden punkt. Przy pobliskim stole sączą sobie różne wyskokowe napoje dwaj Abishai, którzy także będą twierdzić, iż znają cię z poprzednich, lepszych czasów. Morte będzie starał się odwieść cię od rozmowy z nimi, ale jak zwykle zignoruj czaszkę i utnij sobie z potworkami miłą pogawędkę. Obydwoje stwierdzą, iż czują od Morte jakiś dziwny Baatoriański smrodzik. Niewątpliwie przed twymi oczyma nie umknął stojący nieopodal Githzerai, uzbrojony w bardzo interesujący i zapewne potężny miecz. Podejdź do niego, przedstaw się uprzejmie i porozmawiaj z nim na wszystkie możliwe tematy. W ten sposób powitasz w swej drużynie nowego wojownika o imieniu Dak'kon, który w przyszłości okaże się wiernym i nieocenionym kompanem podróży.

Dak'kon

Dak'kon jest wszechstronnie uzdolnionym wojownikiem, od którego ty również możesz się wiele nauczyć. Odpowiednio pokierowany w walce zdobywa imponujące doświadczenie zarówno jako Mag, jak i Wojownik. W każdej chwili jest w stanie rzucić miażdżące wroga zaklęcie, dobijając swą ofiarę potężnym mieczem, z którym nigdy się nie rozstaje. Po przyjęciu go do drużyny porozmawiaj z nim i poproś, aby nauczył cię swej Githzeraiskiej mowy. Zapytaj także o naturę Sigil oraz przypomnij mu jego własne słowa, wypowiadane dawno, dawno temu. Nieco później przyjdzie czas na naukę od niego, która obejmować będzie zarówno sztukę fechtowania, jak i sztukę rzucania klątw i czarów. Wyjdź z baru i przypomnij sobie, gdzie po raz pierwszy spotkałeś Opłakiwującego Drzewa. Porozmawiaj z nim ponownie, a podczas dyskusji poproś Dak'kona, aby mu pomógł. Zapytaj ekologa o stan drzewek, dzięki czemu dostaniesz 500 punktów doświadczenia.

Po miasteczku przechadza się Mieszczanin Githzerai - ziomek Dak'kona. Odszukaj tę postać, a następnie uważnie wysłuchaj rozmowy pomiędzy twym nowym członkiem drużyny a mieszkańcem Ula. Podczas tej konwersacji spytaj Dak'kona co oznaczają poszczególne wyrażenia. W ten sposób odkryjesz sekret swego kolegi wyjaśniający, dlaczego stał się on twoim niewolnikiem. Przypomnisz sobie również różne zdarzenia z przeszłości, które cały czas ukrywały się w twej uszkodzonej pamięci. Jesteś już chyba wystarczająco silny, aby zmierzyć się z trzema członkami Gangu Zdychających Psów. Gdy tylko zapiszesz ich w księdze martwych, wróć i porozmawiaj z Sev-Tai, aby w nagrodę dostać od niej nieco doświadczenia oraz złotych monet. Po tym dobrym uczynku wróć do południowo-wschodniej części miasta, ignorując na razie Kamienicę Zbójców (Tenement of Thugs) i skieruj swe kroki w stronę zachodniej bramy. Południowo-zachodnia część Ula.

Skieruj się na północ, aby napotkać na swej drodze Grabarza o imieniu Popielata Opończa (Ash-Mantle). Podejdź do niego i bez owijania w bawełnę skieruj go do Karczmy "Proch do Prochu". W momencie, gdy będzie on odchodził powinieneś zauważyć, iż właśnie koleś dobiera się do twojej kieszeni. Pozwól mu wykraść co nieco z kieszeni i przyjrzyj się dokładnie jego złodziejskiej technice za 1250 punktów doświadczenia. W ostatnim momencie złap go za rękę i poinformuj go o tym, co przed chwilką zauważyłeś. Zdaje się, że już wiesz kto jest tym złodziejem w przebraniu Grabarza, jednak jeszcze nie pora, aby zawiadamiać o tym Norochja. Zainteresuj się biedną duszyczką w północno-wschodnim rogu tej części miasta o imieniu Śmierdziwiatr (Reekwind), który zajmuje się sprzedażą historyjek. Zaoferuj mu pomoc w odzyskaniu natchnienia, aby mógł powrócić do zawodu. Niestety jeszcze trochę czasu upłynie, zanim będziesz mógł mu pomóc, ale nie przejmuj się tym. W zamian opowiedz gawędziarzowi swoją historię za 500 punktów doświadczenia.

Na zewnątrz Biura Tępienia Szkodników i Zapobiegania Chorobom (Office of Vermin and Disease Control) natkniesz się na człowieka sprzedającego szczury, który jest również interesującym źródłem informacji. Mniej więcej na zachodzie od tego miejsca znajdziesz człowieka znanego jako Opłakujący Es-Annon (Crier of Es-Annon). Zaoferuj mu swoją pomoc w odnalezieniu dla niego nagrobka. W pobliżu Targowiska stoi sobie spokojnie Żelazna Nalls (Iron Nalls), która opowie ci o Niższej Dzielnicy, która z powodu prowadzonych przez Dabusów prac jest niestety dla śmiertelników niedostępna. Wejdź na Targowisko i pozbądź się wszelkich dóbr, które do tej pory znalazły się w twoim posiadaniu. Porozmawiaj również z Kradokiem (Craddock) o jego problemie. Poprosi cię o odszukanie niejakiego Jhelai, który zbiegł ze swego posterunku strażniczego. Zanim opuścisz to miejsce, kup na targowisku zwierzaczka Lim-Lim, po czym skieruj się do północno-zachodniej bramy.



Północno-zachodnia część Ula

Od razu przy wejściu zauważysz niejakiego Szpetnego (Mar), który stoi sobie niespokojnie w otoczeniu martwych Lim-Limów. Zapamiętaj to miejsce, a następnie porozmawiaj z nim i zgódź się dostarczyć tajemniczą przesyłkę do Ku'atraa. Niedaleko Szpetnego stać sobie będzie człowiek imieniem Jednouchy (One-Ear), który w jednej dłoni będzie trzymał widelec. Kolejnym godnym zainteresowania facetem jest gość o imieniu Runo (Fleece), który jak się szybko okaże, również należy do organizacji związku złodziei. Podobnie jak poprzednim razem zapoznaj się z jego techniką przywłaszczania sobie cudzych przedmiotów i w krytycznym momencie złap go za rękę, aby odzyskać przed chwilą skradzione przez niego monety. Po tym niemiłym incydencie zagadnij gostka o imieniu Porfirion (Porphiron) i zapytaj go o jego nieszczęścia. Będziesz musiał pomóc mu odnaleźć jego zagubiony i niezwykle cenny naszyjnik, za który odpowiednio zostaniesz nagrodzony. Na razie jednak zapomnij o nagrodzie i postaraj się wypełnić nowe misje, które pojawiły się w twoim dzienniku. Skieruj się w stronę Zajazdu (The Flophouse) i porozmawiaj z właścicielem Arlo, który poprosi cię o wyproszenie z lokalu namolnego gościa o imieniu Nestor. Koleś pęta się po noclegowni i za nic w świecie nie chce jej opuścić bez swego ukochanego widelca. Porozmawiaj z Nestrorem o jego zgubie i zobowiąż się pomóc mu w jej odnalezieniu. Nie będzie to trudne, gdyż ty już doskonale wiesz kto jest przyczyną nieszczęścia Nestora. Niejaki Jednouchy zawłaszczył sobie widelec i teraz nie chce go zwrócić. Tobie niestety nie pozostanie nic innego jak tylko go zabić, aby widelec wrócił do swej prawowitej kieszonki. Za to dostaniesz 500 punktów doświadczenia, a po rozmowie z Arlo kolejne 500 za delikatne wyprowadzenie Nestora z zajazdu. Właściciel zaproponuje ci również darmowy nocleg, kiedy tylko przyjdzie ci na niego ochota.

Skieruj się na wschód, aby wkroczyć do północno-wschodniej części miasta. Tam porozmawiaj z Grzebiącym imiona i poproś, aby pogrzebał imię Es-Annona. Teraz musisz odszukać Baena Wysłannika i oświadczyć mu, iż wykonałeś swoją robotę. Dostaniesz garść pieniążków oraz punktów doświadczenia. Ponownie złóż wizytę w Karczmie "Proch do Prochu" i opowiedz wszystko, co wiesz o Popielatej Opończy Norochjowi. Wyjdź z baru i skieruj się do południowo-wschodniej części miasta. Tam czeka cię wizyta w Magazynie (The Warehouse), do którego masz dostarczyć tajemniczą skrzynkę. Niestety adresat, czyli Ku'atraa odmówi przyjęcia podarunku i poprosi cię, abyś dostarczył pakunek Braskenowi. W tej części miasta znajdziesz także rzezimieszków, którzy wiedzą coś o naszyjniku Porfirona. Ubrani są na czerwono i powinni znajdować się w pobliżu karczmy. Innego sposobu na odzyskanie naszyjnika od zabijania łobuziaków niestety nie ma, tak więc przygotuj się na małą bijatykę. Po skończonej walce, z naszyjnikiem w kieszeni, przejdź się na zachód prosto do południowo-zachodniej części miasta. Tam przekaż Opłakującemu Es-Annon dobre wieści, aby uzyskać nieco doświadczenia oraz złóż wizytę Braskenowi w jego chacie. Niestety i ten adresat nie przyjmie paczuszki i po raz kolejny zostaniesz skierowany z przesyłką do niejakiej Shilandry. Najpierw jednak zwróć naszyjnik jego prawowitemu właścicielowi. W tym celu wróć na północ do północno-zachodniej części miasta i podaruj naszyjnik Porfironowi. Możesz teraz poprosić go o mały trening na idealnego wojownika oraz przy okazji nauczyć się, w jaki sposób najefektywniej należy posługiwać się różnego typu narzędziami zbrodni. Po tym wszystkim skieruj się do północno-wschodniej części miasta, aby dostarczyć paczkę do chatki Shilandry. Z lżejszą torbą musisz teraz odszukać zrujnowaną katedrę, zlokalizowaną gdzieś w okolicach Alei Niebezpiecznych Węgłów (Alley of Dangerous Angles).

Aleja Niebezpiecznych Węgłów

Przyznam, że nazwa oddaje znakomicie klimacik uroczego miejsca. Tutaj upatrzyły sobie za dom dwa niebezpieczne gangi: Kolczaste Anioły (Razor Angels) oraz Kosy z Ciemnej Alei (Darkalley Shivs). Będziesz musiał zapłacić za przejście i zachowywać się w środku spokojnie, jeśli chcesz przejść bezboleśnie przez teren. Musisz tutaj odszukać zrujnowaną katedrę, która powinna znajdować się gdzieś w południowo-wschodniej części Alei. Niestety jest to dosyć trudne zadanie, ale jeśli pracowicie będziesz sprawdzał kursorem wszystkie podejrzane obiekty, aż w końcu pojawi ci się ikonka wejścia (i nie będzie to wejście do namiotu), możesz być pewny, że znalazłeś poszukiwany obiekt. Aola kapłan Azokar wynagrodzi cię po rozmowie 1000 punktami doświadczenia i poprosi o skontaktowanie się ze Szpetnym, aby od niego dowiedzieć się o tajemniczej skrzynce. Jeśli chcesz odzyskać od kapłana klejnot, możesz to zrobić za 300 złotych monet, więc czym prędzej odkup od niego przedmiot, gdy tylko uzbierasz odpowiednią ilość gotówki.

Pora na podwyższenie poziomu adrenaliny we krwi. Przejdź się mniej więcej na środek Alei, gdzie w dziwnych i zakręconych ruinach natrafisz na niebezpiecznego Czarnego Tulipana (Blackrose). Lepiej będzie, jeśli w rozmowie oświadczysz mu, że jesteś po stronie dobra. Otrzymasz od niego zadanie zabicia dowódcy Kos z Ciemnej Alei. Zwie się on Rotten William, jednak za nim uniesiesz nad nim swój miecz, porozmawiaj z nie-

jaką Krystall przywódczynią Kolczastych Aniołów, która także oświadczy ci, iż pragnie śmierci Rottena Williama. Nie będę ukrywać, iż w tym momencie rozpocznie się niezła rzeźnia w Alei, a oba gangi rzucą się sobie do gardeł. Jeśli chcesz, możesz pozabijać co bardziej namolnych gości z gangu Kos z Ciemnej Alei, ale na razie twoim celem jest ich przywódca, którego znajdziesz go w pobliżu Katedry. Po zabójstwie wróć do Krystall i opowiedz o wypełnieniu misji, a następnie przespaceruj się do Czarnego Tulipana, aby przekazać mu tę samą wiadomość. Niestety gościu się nieco zapędzi i poprosi cię o zlikwidowanie Krystall. Ty jednak jako dobry i praworządny bohater odmówisz mu posłuszeństwa i umożliwisz mu posmakowanie miecza Drak'kona. Wróć do Krystall i opowiedz o niecnych zamiarach Czarnego Tulipana oświadczając, iż nigdy już więcej nie będzie on mącił w szeregach własnego gangu.

Z poczuciem dobrze wypełnionego obowiązku, skieruj się do spalonego budynku znajdującego się na południu. Spotkasz w środku Rauka, który poprosi cię o odszukanie trzech pierścieni, które prawdopodobnie zostały zagubione w trzech namiotach. Gdy znajdziesz się w pierwszym z nich znajdziesz brązowy pierścień ukryty pod ławką. Kolejny namiot znajduje się na wschodzie. Wewnątrz spotkasz kobietę, która również zniecierpliwiona będzie szukała srebrnego pierścienia, ale bez skutku. Wykorzystaj sytuację i podnieś jedno polano ze zbioru porąbanego drewna na opał. Pod nim znajdować się będzie srebrny pierścień. Ostatni z szukanych pierścieni znajdziesz w pobliżu miejsca, gdzie urzęduje Krystall. W ostatnim namiocie pierścionek znajdować się będzie pod środkową deską, z których złożone jest łóżko stojące w rogu. Z wszystkimi trzema pierścieniami możesz już ponownie odwiedzić Rauka i oddać mu jego zgubę. Magowie ćwiczący w pobliżu będą dzięki nim mogli ukończyć swe ćwiczenie, które jakby nie patrzeć skończy się dla nich dosyć tragicznie. Przynajmniej ty dzięki temu całemu zamieszaniu zyskasz milusiego Lim-Lima oraz przedmioty zabrane od martwych już Magów. Twoja misja w przyjaznych Alejkach dobiegła końca, jeśli chcesz, możesz ponownie odwiedzić Annę i uprzejmie podziękować jej za wysłanie do tak niebezpiecznego obszaru. Nie przejmuj się, mimo tych wszystkich uszczypliwości, jakimi wzajemnie siebie częstujecie i tak przekonasz ją na wstąpienie w szeregi twojej drużyny. Wszystko w swoim czasie.

Na razie jednak przypomnij sobie o nie odwiedzanym jeszcze Mauzoleum. Zanim jednak twe stopy staną w środku budowli, musisz zaliczyć krótkie spotkanie ze Szpetnym. To właśnie ten gość, który podarował ci przez nikogo nie chcianą przesyłkę oraz wcześniej znalazłeś go w otoczeniu martwych Lim-Limów. Skieruj się do północno-zachodniej części Ula i podążaj dalej ścieżką, na której gęsto porozrzucane będą martwe Lim-Limy. W ten sposób znajdziesz Szpetnego ukrywającego się w niewielkim zadaszonym budyneczku. Za rozmowę z nim uzyskasz 1250 punktów doświadczenia. Jeśli twoje torby oraz twoich przyjaciół wypełnione są po brzegi różną drogą biżuterią warto ją sprzedać i zamienić w bardziej wartościowsze złote monety. Gotówkę natomiast warto wydać w Pracowni Tatuażu Upadłego i zakupić w zakładzie Tatoo of Action, który doda twej postaci nieco powagi. Pamiętaj również o tym, iż twoi kompani także mogą nosić ochronne i dodające sił magiczne tatuaże... może za wyjątkiem Morte. On jednak nie ma miejsca na takie ozdobniki. Dosyć tego ociągania. Skieruj się do północno-wschodniej części miasta i przejdź przez portal, który pojawi się, gdy tylko znajdziesz się w pobliżu Mauzoleum.

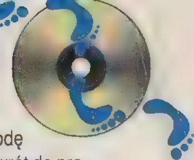
Mauzoleum

Natychmiast przy wejściu zostaniesz zatrzymany przez Ducha Opiekuńczego Mauzoleum (Guardian Spirit). Z rozmowy wyniknie, iż ma on niemały problem z innym Duchem Opiekuńczym, który wtargnął do Mauzoleum bez zaproszenia i mocno rozpanoszył się w budowli. W zamian za obietnicę pomocy Duchowi ten nie wyrzuci cię z Mauzoleum. Wierz mi trudno tutaj zabłądzić. Droga jest prosta poza nielicznymi rozwidleniami, w których i tak bardzo łatwo jest się zorientować. Mapa w każdym razie nie będzie ci potrzebna. Po drodze będą ci co chwila wyskakiwać z grobowców nieprzyjaźnie nastawione do wszelkich istot żywych szkielety, ale jak już pewnie zdołałeś zauważyć są one dosyć łatwe do pokonania. Pamiętaj również o zabieraniu po drodze różnych przydatnych przedmiotów z otwartych grobów lub z pokonanych szkieletów. Gdy dojdziesz do południowo-wschodniego wyjścia, na twej drodze pojawi się kilka Gigantycznych Szkieletów (Giant Skeletons), które są już nieco większym problemem niż ich młodsi "bracia". Nie bądź również zaskoczony, gdy pojawią się szkielety w miejscach, gdzie wcześniej wybiłeś ich do nogi. Niestety mają akurat te bestie zdolności regenerowania się po walce, która czasami jest dla śmiertelnika takiego jak ty dosyć denerwująca. Nieco zdrowia mogą uszczknąć ci pułapki gdzieniegdzie porozmieszczane, ale przy odrobinie szczęścia nie natrafisz na żadną. Skieruj się do południowo-zachodniego obszaru na mapie, gdzie natrafisz na wejście do Wewnętrznej Komnaty Mauzoleum (Mausoleum Inner Chamber). Niestety nie ma sposobu na uniknięcie walki ze Strahanem Runeshadow, więc będziesz musiał jakoś przez to przejść. Na pocieszenie dodam, że gdy tylko uda ci się go posłać do Krainy Wiecznych Łowów wszystkie pozostałe szkieletory podążą wiernie za nim, więc nie będziesz musiał się o nie martwić w drodze powrotnej. Przeszukaj pomieszczenie, aby coś ciekawego wrzucić do kieszonki i skieruj się z powrotem do drzwi wyjściowych. Opiekuńczy Duch wynagrodzi cię 2000 punktami doświadczenia, a ty będziesz mógł opuścić to ponure miejsce i dla relaksu skierować swe kroki do Karczmy "Proch do Prochu". Wymień kilka zdań z Norochjem, opowiedz mu o swych dotychczasowych sukcesach oraz o rozwiązaniu jego problemu, aby zyskać nieco doświadczenia. Przyszła pora na porozmawianie z Emoriciem i oświadczenie mu, iż przed chwilą właśnie udało ci się pomóc Norochjowi. Jeszcze nie przyłączaj się do frakcji Grabarzy i powiedz mu, iż chciałbyś dowiedzieć się nieco więcej o organizacji, zanim zdecydujesz się przyłączyć. Otrzymasz od niego kolejne zadanie, które polegać będzie na odpowiednio przeprowadzonej rozmowie z Oczekującym-Śmierci (Awaiting-Death). Znajdziesz go ukrywającego się w dolnej części baru na południe od Norochja. Będziesz musiał przybrać uśmiechnięty wyraz twarzy, wypiąć pierś, wesoło pogwizdywać i ogólnie sprawiać wrażenie człeka zadowolonego z życia, jeśli można to w ogóle nazwać życiem. Musisz przekonać Grabarza, iż warto żyć, a śmierć może być bardzo bolesnym doświadczeniem. Na dowód warto by było, abyś na jego oczach dokonał aktu samobójstwa, wbijając sobie sztylet w cielsko. Gdy już się ockniesz po śmierci, Grabarz nieco przerazi się twoją prezentacją, minie mu wszelka ochota na odejście z tego padołu i natychmiast obieca poprawę nastroju. Z uspokojonym sumieniem możesz przekazać Emoricowi wiadomość o pozytywnie wypełnionej misji i uzyskać 250 punktów doświadczenia. Emoric zadowolony z twych dotychczasowych wyników zada ci kolejny problem do rozwiązania nieco podobny do poprzedniego. Poprosi cię o porozmawianie z kolejnym Grabarzem kobietą o imieniu Sere Sceptyczna, przeżywającą małe załamanie. Stoi sobie ona gdzieś w barze i zastanawia nad swym życiem. Przerwij jej te niewesołe myśli, zagadując przyjaźnie. Możesz postarać się wytknąć błędy w jej rozumowaniu, czy też skonfrontować jej pewne wypowiedzi oraz wierzenia jednak nawet, jeśli nie uda ci się i nie będzie chciała ona już więcej ponowić z tobą dyskusji nie masz się co martwić. I tak w kieszeni już masz 500 punktów doświadczenia. Wystarczy, że pożalisz się Emoricowi, iż nic z tego nie wyszło, a ten przyjaźnie ci odpowie, iż nic nie szkodzi, gdyż i z nim Sere nie ma ochoty już więcej rozmawiać. Tym razem otrzymasz nieco poważniejsze zadanie. Gdzieś tam w podziemiach zaginął niejaki Soego wypełniający swoją misję. Emoric poprosi cię o odszukanie Grabarza. Przyjmij i to zadanie, które powinno wiązać się również z prowadzonymi już od jakiegoś czasu poszukiwaniami innego Grabarza o imieniu Farod. Aby zrealizować oba zadania musisz najpierw wybrać się na Plac Szmaciarzy (Ragpicker's Square)

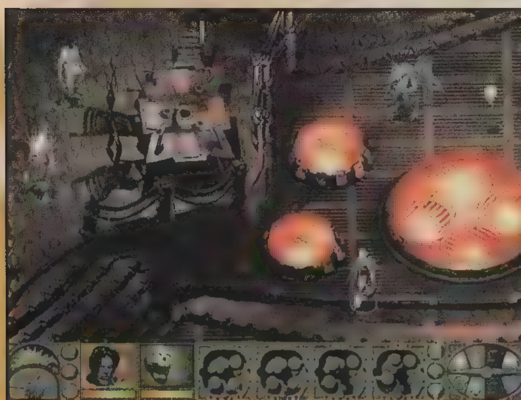
Plac Szmaciarzy

Plac ten zlokalizowany jest niedaleko północno-zachodniej części miasta. Jest to jedno z najbardziej ponurych i smutnych miejsc w Ulu, które jednak mimo swego wyglądu jest dla niektórych jedynym domem. Pierwszą osobą, z którą chcesz porozmawiać jest Żółtopalcy (Yellow-Fingers). Niestety gościu zalicza się do chytrych osobników i niczego bezinteresownie ci nie powie. Jeśli masz za dużo forsy przy sobie, możesz mu zapłacić za wskazówkę, gdzie mógłbyś znaleźć Faroda, ale i tak wcześniej zyskałeś darmową poradę na ten temat od Angyara. Daj sobie spokój z Żółtopalcym i przenieś swoje zainteresowanie na kręcącego się w pobliżu Zbieracza o imieniu Przyjaciel Szpiku (Marrow-Friend). W zamian za pozwolenie mu odgryzienia kawałka twego ciała odda ci on pierścionek z kości palca, który miętosi w swych kieszeniach. Pierścień jest nieco zaklęty, ale ty się nie musisz tym martwić. Przedmiocik ten dodaje +2 do twego AC, więc w najbliższym czasie z pewnością nie będziesz się go chciał pozbywać. Kolejnym zbieraczem, którym warto się zainteresować jest niejaki Nodd. Dowiesz się od niego parę użytecznych informacji, przez które przebijać się będzie tęsknota do dawno zaginionej siostry Amarysse. Zgódź się pomóc mu odnaleźć siostrę, lecz zanim pobiegniesz wypełniać zadanie, skieruj się do chaty znajdującej się na północy, w której spotkasz znachorkę Mebbeth. Szalona kobiecina zgodzi się za darmo cię uzdrawiać gdy tylko odczujesz taką potrzebę, a także pozwoli ci przenocować w jej domu. W sprzedaży posiada również wiele ciekawych przedmiotów magicznych oraz szasta informacjami i wiedzą na prawo i lewo. Przede wszystkim jednak zaofiaruje ci naukę Sztuki Magii (The Art). Zanim jednak te wszystkie możliwości zyskasz u niej, musisz wypełnić dla niej kil-





ka drobniutkich i nieco wkurzających zadań. W nie oznakowanym budynku na południe od Chaty Współgrobcy (Sharegrave's Kip) znajdziesz nieco szczękoszczurów do zlikwidowania (Cranium Rats). Po jatce zbierz ich ogony i przejdź się do domu Maga o imieniu Jarym, który znajduje się na przeciwko chaty Mebbeth. Znamienity czarownik poszukuje pewnego czaru, aby dokończyć swego dzieła. Zaofiaruj swoją pomoc i aby spełnić swą obietnicę podaruj mu zaklęcie z Pudełka Moridora. Skieruj się w stronę Chaty Współgrobcy, przed którą stać będzie sobie niejaki Ratbone. Za 50 złotych monet nauczy cię sztuki złodziejskiej, dzięki czemu w zależności od twej mądrości (Wisdom) zdobędziesz określoną ilość doświadczenia (przy Wisdom 16 na pewno uzyskasz 3438 punktów doświadczenia). Pora na złożenie wizyty Współgrobcowi w jego chacie. Porozmawiaj z nim, aby dowiedzieć się, iż on także jest niezwykle zainteresowany działaniami Faroda oraz jego sukcesami w dziedzinie zdobywania ciał. Jeśli chcesz, możesz mu pomóc przy okazji wypełniania swojej misji i dowiedzieć z jakiego źródła pochodzą ciała Faroda. Zdaje się, że masz już zagwarantowaną robotę na kilka długich chwil, więc skieruj się z powrotem do północno-zachodniej części miasta, a następnie przejdź przez bramę prowadzącą do południowo-zachodniej części. Znalazłszy się na targowisku, porozmawiaj z jednym z kupców, wykrzykiwać on będzie co chwilę, iż tylko u niego można kupić zamorskie zioła oraz przyprawy. Zagadnij go o zioła, o które Mebbeth cię wcześniej poprosiła. Niestety handlarz nie będzie ci w stanie pomóc, ale zareklamuje ogrodnika, który być może będzie więcej wiedział coś na temat ziółek Mebbeth. Przyszła odpowiednia chwila, aby odwiedzić Biuro Tępienia Szkodników i Zapobiegania Chorobom. Spotkasz się tam z Phineas T. Lort XXXIX. Porozmawiaj z nim i przy okazji sprzedaj mu zdobyte wcześniej w walce ogony szczurów. Musisz mu je sprzedawać po jednej sztuce, ponieważ hurtowy zbyt w jego



przypadku jest wykluczony. Wróć do południowo-wschodniej części miasta, aby spotkać się tam z Amarysse stojącą na przeciwko wejścia do baru pod Gorejącym Człowiekiem. Gdy z nią porozmawiasz i opowiesz o jej bracie podaruje ci ona kilka złotych monet dla biednego Nodda. Porozmawiaj przy okazji, gdy tu jesteś z Opłakującym Drzewa na temat ziaren dla Mebbeth. Jeśli powiesz mu, iż pragniesz, aby ziarno wykiełkowało otrzymasz nieco punktów doświadczenia i słowa otuchy. Wróć na Plac Szmaciarzy i przekaż informację oraz monety od Ammarysse dla jej brata Nodda. Zioła natomiast powinny powędrować do Mebbeth, która wyśle cię na nową misję. Tym razem będziesz musiał odebrać jej pranie od niejakiego Giscorla. Cóż, jak "mus to mus". Wróć do południowo-zachodniej części miasta i odnajdź wspomnianego Giscorla, którego znajdziesz pośród kupców Ula. Odbierz od niego pranie i wróć na Plac Szmaciarzy. Niestety, to jeszcze nie koniec wyprawy na targowisko. Tym razem Mebbeth zażyczy sobie, abyś dostarczył jej butelczynę atramentu od Kossah-Jai. Niestety, gdy znajdziesz się na miejscu dowiesz się, iż Kossah-Jai sprzedaje ryby, a nie atrament, jednak kobieta poradzi ci, abyś zapytał o atrament Meiram. Kobiecina ta jest nieco trudna do zlokalizowania, ale znajdziesz ją, jeśli spojrzysz na południową część targowiska, na której znajduje się Biuro Tępienia Szkodników i Zapobiegania Chorobom. Rozmowa z Meiram zaowocuje kolejnym zadaniem. Musisz zdobyć buteleczkę, aby przetransportować atrament do Mebbeth. Wróć na targowisko i porozmawiaj tam z zalotną panią kupiec (jedyną kobietą zajmującą się sprzedażą). Przekonaj ją, aby sprzedała ci jedyną buteleczkę, wróć z przedmiotem do Meiram, która wypełni butelczynę upragnioną niebieską cieczą. Podziękuj sprzedawczyni uprzejmie i wróć do chaty Mebbeth, aby ostatecznie przekazać jej buteleczkę atramentu, o który prosiła.

Sztuka Magii

Na chwilę porzucimy problem zaliczania kolejnych misji i zajmiemy się nauką magii. Jeśli znudziła ci się profesja



wojownika możesz zacząć kształcić się i zdobywać punkty doświadczenia jako Mag. Jak pamiętasz Mebbeth zaofiarowała ci pomoc w nauce sztuki magii w związku z tym pozwól się jej tobą zająć. Zdobędziesz przy okazji trochę doświadczenia, nieco zaklęć na dobry początek oraz parę naprawdę potężnych kolczyków noszonych przez najznamienitszych magów. Jeśli ci tego będzie mało, możesz więcej czarów kupić od Mebbeth, która dysponuje niezłą kolekcją czarodziejskich sztuczek wymagających zaawansowania niższego poziomu, ot w sam raz dla początkującego czarodzieja, jakim na razie ty jesteś. Pora na wykorzystanie Dak'kona jako nauczyciela dalszej sztuki magii. Jeśli aktualnie twa mądrość znajduje się poniżej 18 punktów, idź zakup sobie Tatuaż Duszy (Tatoo of the Soul), a następnie porozmawiaj z Dakk'konem na temat sztuki i poproś go, aby nieco cię poduczył używając do tego Drogi Zerghimon (Way of Zerghimon). Od tego momentu masz możliwość użycia Niezłamanego Okręgu Zerthimon, aby kontynuować naukę magii i szlifować swe umiejętności. Za każdym razem gdy przeczytasz jedną z części Okręgu porozmawiaj z Dak'konem na ten temat, aby odpowiadając poprawnie na jego pytania uzyskać dostęp do kolejnych, wyższych okręgów Zerthimon. Każdy nowy przeczytany tekst na okręgu, nauczony i wyćwiczony oznacza zyskanie nowych punktów doświadczenia oraz zyskanie (na wyższym poziomie nauczania) czarów o potężnych mocach. Niestety nie dla wszystkich nauka magii jest dostępna, aby zrozumieć siódmy okrąg twoja mądrość powinna wynosić co najmniej 19 punktów, więc może się zdarzyć, iż dalszą naukę będziesz musiał odstawić na nieco "mądrzejsze czasy". W ten oto sposób, czytając tekst z kolejnych Okręgów Zerthimon zdobywasz magiczną wiedzę. Ja osobiście po tej całej zabawie wolałam wrócić do postaci wojownika i dalej kształciłam się w tym właśnie fachu. Ale być może ty jednak będziesz wolał rzucać czary i zmieniać pogodę według aktualnego humoru - twoja wola. Powrót do profesji wojownika wymaga jedynie poproszenia Drak'kona o porzucenie zdobywania wiedzy o sztuce i powrotu do nauki wojownika. Proste prawda? Prawdopodobnie jesteś już gotowy, aby jeszcze bardziej przybliżyć się do Faroda. Skieruj się na zachód i wskocz na bardzo chwiejnie wyglądający drewniany wiszący most. Idąc nim dojdziesz do ślepej uliczki, która na szczęście okaże się sprytnie zamaskowanym portalem. Gdy znajdziesz się w jego pobliżu pojawi się informacja, że musisz wrzucić w portal nieco żelastwa i gratów, więc wykonaj zadanie czym prędzej. Może się zdarzyć, że twoi towarzysze zostaną po drugiej stronie. Będziesz musiał wrócić po nich i spróbować jeszcze raz przejść przez portal tym razem nie zapominając o żadnym z kompanów. Po prawej stronie ujrzysz drzwi prowadzące na Śmieciowisko (Trash Warrens).

Śmieciowisko (Trash Warrens)

Na czele komisji powitalnej stanie niejaki Anamoli, który godnie cię przywita, a następnie postanowi na twym poranionym cielsku wypróbować siłę swoich pięści. Niestety nie pozostanie ci już nic innego jak tylko wywalczyć swą drogę naprzód i wybić wszystkich, którzy staną na twojej drodze. Nie będziesz miał wyboru gdyż wszyscy opryszkowie napotykani po drodze bez żadnego dzień dobry będą cię z miejsca atakować. Skieruj się na dobry początek na południe, a następnie na wschód, aby spotkać Mieszkankę Zakopanej Wioski (Burried Villager), która na twój widok zacznie uciekać. Jeśli za nią pobiegniesz dowiesz się, iż to była głupio zastawiona pułapka, a za nią znajduje się nieco większa liczba opryszków. Wybij wszystkich co do nogi i skieruj się w stronę komnaty znajdującej się w zachodniej części Śmieciowiska. Po drodze powinieneś znaleźć nieco szczurzych ogonów oraz Cranium Rat Charm, który posłuży w przyszłości jako klucz. Mieszkańców Wioski stróżujących przy portalu potraktuj podobnie jak wszystkich tutaj, a następnie przejdź przez wejście, które znajdowało się za chmarą opryszków. Uważaj na dziwne zmutowane szczury, które mają czarodziejskie możliwości i mogą czasami rzucić jakiś czar na szczęście niskiego poziomu. Oczyść pomieszczenie ze szczurów i zbierz pozostałe po nich ogony, a następnie przejdź przez widoczny portal. Skieruj się na południowy-wschód, aż natrafisz na grupkę łobuzów pod dowództwem gościa imieniem Bish. Wystarczy, że spokojnie wytłumaczysz, iż chcesz się zobaczyć z Farodem, a on bez wahania otworzy ci przejście w podłodze. Powstrzymaj się jeszcze na jakiś czas przed zejściem na dół i przeszukaj jeszcze nie odwiedzane części Śmieciowiska. Przy okazji wyczyść tereny ze wszelkiego tałatajstwa i plugastwa, a następnie wróć do południowo-zachodniej części miasta. Wiem, że to nieco długa droga, ale być może warto właśnie teraz tam się wybrać. Skieruj się w stronę Biura Tępienia Szkodników i Zapobiegania Chorobom i sprzedaj tam ogony szczurze Phineasowi. Porozmawiaj ze swym kupcem, który obdarzy cię nową misją. Tym razem poprosi cię on o zabicie potężnego Szczurołaka, który urzęduje sobie w piwnicy twego aktualnego zleceniodawcy. Stwór nie jest zbyt trudny do zlikwidowania, więc po skończonej robocie porozmawiaj o nagrodzie i wróć z powrotem na Plac Szmaciarzy. Tam przejdź przez znajomy już portal prowadzący na Śmieciowisko, a następnie przejdź aż do przejścia otwartego specjalnie dla ciebie przez Bisha. Tym razem skorzystaj z widocznych schodów, aby zejść na dół na coraz bardziej zbliżające się spotkanie z Farodem.

Podziemne Światy

Gratuluje, właśnie poradziłeś sobie z mniej więcej jedną trzecią gry, a to już jest całkiem niezły wynik. Zapewniam, że teraz już będzie z górki na pazurki.

Zakopana Wioska (Buried Village)

Pamiętasz niebezpieczeństwa i nieprzyjemności czyhające w ciemnościach Alei z Ula oraz Placu Szmaciarzy? Tamte tereny to była bułka z masełkiem, w zakopanej wiosce czeka cię jeszcze więcej takich miejsc, właściwie to całe miejsce jest taką Aleją, w której gangi prowadzą wieczne boje o władze. W związku z tym nie spodziewaj się wiele dobrego po anonimowych mieszkańcach wioski. Dopasowali się oni do miejsca, w którym przyszło im żyć i są wyjątkowo nieprzyjaźnie nastawieni do obcych, więc nawet nie próbuj zagadywać ich przyjaźnie i dowiadywać się od nich nieco więcej informacji. Bez oporów natomiast skieruj się do domostwa Marty Szwaczki, którą znajdziesz w zachodniej części miasteczka. Możesz poczuć się nieco nieswojo pośród wystroju jej mieszkanka, które wypełnione będzie wypatroszonymi ciałami oraz różnymi zakrwawionymi organami. Warto jej odporność na widok krwi oraz wnętrzności wykorzystać do własnych celów. Poproś ją, aby zajrzała ci do środka i wywróciła twoje bebechy do góry nogami. Morte oznajmi ci, że nie chce tego oglądać, ale ty nie przejmuj się jego gadaniem i poproś, aby wyciągnęła ci wszystkie wnętrzności jakie znajdzie. Zaowocuje to odnalezieniem w nich Zakręconego Pierścienia (Twisted Ring), którego noszenie dodaje + 1 AC. Jeśli ją poprosisz pozwoli ci ona przespać się w domu całkowicie za darmo. Po tych nieco oszołamiających doświadczeniach wyjdź na powietrze i skieruj się w stronę Sklepu Kwinto (Quint's Shop), aby tam zaopatrzyć się w Angle-Less-Eye, który doskonale zastąpi twą niedoskonałą, jedyną gałkę oczną. Na zewnątrz domu Skórogłowego natrafisz na mocno zmartwionego gościa niejakiego Ojo, który stwierdzi, że naprawdę ma na imię Ku'u yin. Dowiesz się o jego niespotykanym jak dotąd w tym zakręconym świecie problemie. Mianowicie, jakaś kobieta imieniem Radine z jakiś tam powodów ukradła Ku'u Yinowi jego imię oraz numer. Gościu bardzo chce odzyskać swoją własność bez której czuje się w miasteczku bardzo niepewnie. Radine znajdziesz na południe od domu Ojo. Poproś ją grzecznie, aby oddała ci numer twego nowego przyjaciela. Na szczęście kobiecina nie będzie miała ochoty na długie dyskusje z tobą i z pokorą odda własność Ojo. Zanieś Ku'u Yinowi jego numer oraz imię i w nagrodę przyjmij jego tatuaż magicznej cyfry. Wejdź teraz do domu Ojo, gdzie w środku spotkasz samego Ojo we własnej osobie. Niestety nie mogłam rozgryźć tajemnicy biedaka, który prawdopodobnie rozmawiał z kimś w ścianie. Nic tu po tobie, więc nie tracąc czasu wyjdź z domu i przejdź się do wschodniej części miasteczka. Tam porozmawiaj ze Zbieraczem o imieniu Uhir, który opowie ci historyjkę o zagubieniu jego ukochanego noża. Zaofiaruj mu swoją pomoc, a następnie podkradnij się do południowo-wschodniej bramy, aby podsłuchać konwersację pomiędzy Barrem oraz jego Strażnikami. Dowiesz się, iż rozmawiają o zaginięciu i prawdopodobnej śmierci mieszkańca o imieniu Griss. Po tej informacji skieruj się do innej bramy znajdującej się na północnym-wschodzie. Porozmawiaj ze strażnikami przy niej pełniącymi wartę, którzy ostrzegą cię przed Farodem i wpuszczą do środka. Jesteś już o mały włos od wyczekanego spotkania z Farodem, które niewątpliwie zaowocuje wieloma ciekawymi wydarzeniami. Nie będę wyprzedzać historii. Raźnym krokiem wejdź na dwór Faroda (Pharaod Court) i spotkaj się twarzą w twarz ze starcem. Wyczerp w rozmowie z nim wszystkie możliwe tematy, zdobądź wiele cennych i od początku tej gry poszukiwanych przez ciebie odpowiedzi na pytania, a następnie przyjmij jego zadanie, które będzie polegało na odnalezieniu dla niego Brązowej Kuli (Bronze Sphere). Zanim jednak rozpoczniesz wykonywanie misji zapytaj Faroda koniecznie o jego tajemnice skąd u diabła bierze on te wszystkie ciała. Być może będziesz musiał go okłamać, ale za to dostaniesz nieco doświadczenia od oczekujących na wypełnienie przez ciebie misji Emorica oraz Współgrobca. Jeśli już o nim wspomniałam to po rozmowie z Farodem i znalezieniu odpowiedzi na pytania męczące innych pora na powrót na Plac Szmaciarzy. Czym prędzej przekaż Współgrobcy wszystko co się dowiedziałeś od Faroda, a następnie skieruj się do północno-wschodniej części miasta, aby te same informacje dostarczyć Emoricowi za co w sumie dostaniesz około 2500 punktów doświadczenia oraz mnóstwo złotych monet. Znowu czeka cię niewielki spacerek do Zakopanej Wioski, a następnie rozmowa przy bramie z Barrem i prośba o przepuszczenie.

Katakumby Płaczących Kamieni (Weeping Stone Catacombs)

Katakumby wypełnione są po brzegi wkurzonymi stworzonkami, jak szczury, umarlaki, szkielety oraz dziwne zmutowane nietoperze. Czaszkoszczury w dużych grupach mogą nieco namieszać ci w szeregach i rzucać na ciebie nieco silniejsze czary. Na szczęście w każdej takiej grupie znajduje się tylko jeden osobnik, który zabawia się w maga, więc wystarczy, że jego pierwszego zlikwidujesz, a cała grupa staje się bezbronna jak niemowlaczek pozostawiony na środku ulicy bez opieki. W Katakumbach znajdziesz mnóstwo drzwi i przejść, jednak na razie nie korzystaj z nich, a jedynie odkryj całą mapę i postaraj się zlikwidować jak najwięcej kreatur po drodze. Przyjrzyj się uważnie niektórym ciałom leżącym na ziemi, gdyż później przyjdzie ci obejrzeć je nieco bliżej. Podczas wędrówki po katakumbach w pewnym momencie zostaniesz zaczepiony przez twarz kamienną w ścianie o imieniu Glif. Dziwna twarz poprosi cię o porozmawianie z artystą o imieniu Chad, który zdradzi ci więcej detali związanych z nowym zadaniem do wypełnienia. Koniec końców chodzi o znalezienie Karafki z Niewyczerpaną Wodą (Decanter of Endless Water). Teraz jesteś już przygotowany na odwiedzenie niektórych pomieszczeń. Na pierwszy ogień proponuję Kryptę Uściśków (Crypt of Embraced). Otwórz sporych rozmiarów trumnę znajdującą się na środku, przez co natychmiast zostaniesz zaatakowany uroczym trio ghoulów. Po ich zlikwidowaniu możesz się przyjrzeć pozostałościom w trumnie, które niegdyś były żyjącym Grisem. Z pewnością jego szczątki wiele mogłyby ci opowiedzieć, gdybyś tylko w jakiś sposób umiał je wysłuchać. Nie martw się jednak gdyż i na pogaduszki z umarlakami w stanie zaawansowanego rozkładu znajdzie się jakiś sposób. Przejdź się teraz do Zdruzgotanej Krypty (Shattered Crypt). Gdy tylko znajdziesz się na środku pomieszczenia natychmiast zostaniesz zaatakowany przez masę zmutowanych nietoperzy. Po walce przeszukaj pomieszczenie w poszukiwaniu jakichś cennych przedmiotów, wśród których powinieneś wypatrzyć również kilka interesujących sztyletów, które będą prezentować się idealnie w delikatnej dłoni Anny, oczywiście przekażesz jej te narzędzia, gdy tylko przyłączy się ona do twojej drużyny. Pora na odwiedziny w Krypcie Rozczłonkowanych (Crypt of Dismemberment). Zapewne to jest jedno z nielicznych miejsc, w którym posiadanie wspaniale wyćwiczonych zdolności złodziejskich niejednemu uratowałoby życie i wykryłyby sprytnie ukryte w Krypcie śmiertelne pułapki. Niestety w krypcie nie znajdziesz nic wartego zainteresowania, więc wyjdź na zewnątrz i skieruj się schodami na dół znajdujące się na północnym-zachodzie. Kilka Czaszkoszczurów pojawi się na twojej drodze. Zwinnie załatw problem, a następnie podejdź do jeszcze całkiem świeżego ciała leżącego na ziemi. Uważnie mu się przyjrzyj i weź ze sobą Oderwane Ramię (Severed Arm). Zidentyfikuj organ przy użyciu odpowiedniego czaru, aby dowiedzieć się, iż kiedyś należało ono do ciebie. Na tym ramieniu zauważysz wiele interesujących tatuaży, ale ta sprawa musi na razie chwilę poczekać. Pora na przejście się do Mozaikowej Krypty (Mosaic Crypt). Miejsce chyba najładniejsze w tym całym ponurym podziemiu jednak niestety znajdzie się tutaj parę niebezpiecznych pułapek... i nic po za tym. Po wyjściu przygotuj się na wędrówkę do Ziem Umarłych.

Ziemie Umarłych (The Dead Nations)

Nie przeraź się widokiem, jaki pojawi ci się tuż po wejściu na nowe tereny. Wierz mi, że cała masa tych umarlaków jest zadeklarowanymi pacyfistami i tylko w przypadku, gdy mieszkańców Ziem Umarłych mocno wkurzysz, możesz zacząć obawiać się o swoją skórę. Kapłanem tego oryginalnego miejsca jest niejaki Hargrimm Posępny (Hargrimm the Bleak), który z kolei poddany jest enigmatycznemu Milczącemu Królowi. Kapłan kręcić się będzie po całym terenie, więc raczej znajdziesz go jedynie, łażąc na chybił trafił do różnych miejsc na Ziemi Umarłych. Najpierw jednak znajdź zaginionego Grabarza Soego w Kaplicy, w której również możesz sobie odpocząć w każdej chwili. Porozmawiaj z Soego i w razie potrzeby zażyj odmładzającego o dziesięć lat snu. Wiedz, że możesz zajrzeć pod łóżko Soego, ale dopiero w momencie, gdy nie będzie go w pomieszczeniu, a wierz mi, że i na to przyjdzie odpowiednia chwila. Pora na małą wycieczkę. W przeróżnych skrzyniach, beczkach, półkach i innych meblach do składowania bezużytecznych przedmiotów znajdziesz mnóstwo ciekawych rzeczy. Być może nie wszystkie będą ci aktualnie potrzebne, ale nic nie szkodzi zabawienie się w małego zbieracza. Podczas przeszukiwań w kierunku wschodnim wpadniesz na Stropiony Szkielet (Puzzled Skeleton). Niestety osobnik ten zada ci niezwykle trudną zagadkę, która jak na razie była dla mnie nie do rozwiązania. Węsząc dalej skieruj się na zachód, aby tam spotkać się z Bezimiennym Zombie, z którą niestety nie będziesz w stanie się sensownie porozumieć. Jeśli będziesz kontynuował wędrówkę na zachód i wejdziesz w widoczny tam korytarz, dojdziesz do zwaliska podejrzanych kamieni, które na razie dobrze sobie zapamiętaj. Teraz jednak wycofaj się z powrotem i pobiegnij na południe, gdy tylko pojawi się zakręt w tamtym kierunku. W tych stronach natrafisz na Niezdecydowany Szkielet, z którym powinieneś uciąć sobie miłą pogawędkę. Głowi się kościsty nad filozofią Grabarzy dotyczącą prawdziwej śmierci. Zostaw go na razie z jego myślami i skieruj się na zachód, gdzie zdecydowaną większością są Zombie. Tam w korytarzu spotkasz niejaką Czerstwą Mary (Stale Mary) i jeśli masz wystarczającą ilość oleju w głowie (Wisdom) będziesz w stanie się z nią porozumieć. Jeśli jednak nie, porozmawiaj z Hargrimmem i poproś o naukę zrozumienia słów Mary. Teraz możesz już mądrzejszy nieco i nauczony nowego języka porozmawiać po raz drugi z Mary i tym razem ją zapytać o sposób porozumiewania się z innymi umarlakami. Zdobędziesz w ten sposób nową zdolność zwaną Stories - Bones - Tell, oraz mnóstwo doświadczenia. Teraz już możesz zacząć rozmawiać ze zrozumieniem z wszystkimi mieszkańcami Ziem Umarłych. Gdy przejdziesz się na wschód, napotkasz na swej drodze szkielet kupca, który z pewnością zaopatruje tutejsze osobniki w różne niezbędne im przedmioty. Wróć teraz do bezimiennego Zombie i tym razem porozmawiaj z nią, a następnie zaproponuj pomoc w znalezieniu jej imienia. Właściwie to wystarczy chwilę jeszcze porozmawiać z nią i oświadczyć, iż samodzielnie nadasz jej nowe imię, szepcząc je do jej ucha. Dostaniesz w nagrodę 5000 doświadczenia, po którym skieruj się na południe w okolice spotkania z Niezdecydowanym Szkieletem, aby w jego pobliżu spotkać Zamyślony Szkielet. Możesz wyzwać go na wojnę zagadek i zdobywać kolejne punkty doświadczenia za rozwiązywanie jego zadań i wymyślanie dla niego swoich łamigłówek. Niestety im dalej tym trudniej



rozwiązać jego zagadkę, do których będziesz potrzebował sporo punktów mądrości. Na wschód od tego Pana Zagadki, znajdziesz uzbrojonego w nóż Ghoula. Domyślasz się chyba, iż nożem tym jest ukochany nóż Uhira, który powinieneś zdobyć. Niestety nic tutaj nie zdobędziesz, nie dając nic w zamian, więc jeszcze będziesz musiał się trochę pomęczyć. Ghoul zażąda sobie w zamian za nóż sześć ogonów Czaszkoszczurów. Przy okazji możesz jeszcze odwiedzić przedsionek sali tronowej milczącego króla, ale nic tam ważniejszego nie będziesz w stanie wykombinować. Wróć do kaplicy i porozmawiaj z Soego. Powiedz mu o Niezdecydowanym Szkielecie, który męczy się nad ideałami Grabarzy, co spowoduje wyjście Soego z pomieszczenia i zostawienie cię w nim całkowicie samego. Wykorzystaj tę unikatową sytuację i spróbuj otworzyć łóżko-schowek jakąś metalową bronią. W środku znajdziesz jego pamiętnik wart 2000 punktów doświadczenia oraz wiedzy na temat tego pozornie miłego pana. Z treści dziennika wynikać będzie, iż Soego przeszedł na złą stronę mocy i teraz po prostu jest szpiegiem tu na Ziemiach Umarłych. Idź czym prędzej za Soego i zdradź mu, iż wiesz wszystko o jego tajemnicy i o zdradzieckich jego planach. Podczas rozmowy Soego zacznie się przemieniać w ogromnego szczura, więc czym prędzej go zabij. Nie zapomnij schować do kieszeni jego odciętej głowy, która kiedyś w przyszłości może się przydać. Zaraportuj Hargrimmowi co się przed chwilą stało, aby zdobyć nieco doświadczenia i poproś pozwolenie wyjścia z Ziem Umarłych. Niestety nie jesteś jeszcze dosyć wiarygodny dla Przywódcy Szkieletów, ale jednak aby udowodnić mu swe szlachetne zamiary, wyśle cię na kolejną misję. Polegać ona będzie na wybiciu wszystkich szczurów, jakie wałęsają się po podziemiach. Pamiętasz to ogromne zwalisko kamieni w korytarzu? Tam właśnie powinieneś się wybrać, aby zapolować sobie na sprytne szczury. Nie zapomnij zebrać po walce szczurzych ogonów, które zapewne usatysfakcjonują Uzbrojonego w Nóż Uhira Ghoula. Wróć po wypełnionym zadaniu do Hargrimma, który wynagrodzi cię doświadczeniem oraz wolnością. Król Szkieletów pozwoli ci również zakupić jakieś uzdrawiające czary oraz napoje, a także nie omieszka zaprosić cię do ewentualnego odpoczynku. W związku, iż teraz drzwi stoją dla ciebie otworem, wróć do Katakumb Łkających Kamieni na moment i porozmawiaj z ciałem leżącym tuż przy wejściu do Ziemi Umarłych (z którego przed chwilą skorzystałeś). Ciało oświadczy, iż kiedyś nazywało się Chad i było artystą, co powinno ci przypomnieć, iż twarz kamienna w ścianie poprosiła cię o porozmawianie właśnie z Chadem. Zanim on jednak zdecyduje się ci pomóc, będziesz musiał dla niego coś zrobić. Wystarczy, że zabijesz nieco tych zmutowanych nietoperzy, aby uspokoić ciało, które przez cały ten czas obawiało się, iż stanie się pokarmem dla tych latających potworków. Nawet jeśli wcześniej wybiłeś co do ostatniego skrzydła wszystkie latające stworzenia bądź pewien, że jeśli przejdziesz się na przykład na wschód, a następnie północny-zachód spotkasz nieco tych stworków. Zgodnie z przyrzeczeniem danym Chadowi, wybij je wszystkie i wróć przekazać Chadowi dobrą wiadomość. W zamian za nią zyskasz nieco punktów doświadczenia oraz wskazówki jak dostać się do Flaszki z Nieskończoną Wodą. Jeśli sobie życzysz, możesz porozmawiać sobie z jednym z ciał leżących przy wyjściu do Zakopanej Wioski. Dowiesz się, że nazywa się on Burt i kiedyś był kompanem Grisa oraz kogoś o imieniu Lowden. Ten ostatni dokonał swego żywota w Krypcie Rozczłonkowanych i prawdopodobnie to właśnie z jego ciała zabrałeś swoje ramie. Ponownie złóż wizytę w Krypcie Uścisków, aby wykorzystać zdolność porozumiewania się ze szczątkami ludzkimi. Teraz możesz porozmawiać sobie z tym, co pozostało z Grisa i usłyszeć jego arcyciekawą historię. Dowiesz się między innymi, że krypta z mozaikami kryje w sobie jakiś sekret i dziwnie pachnie. Dowiesz się również o sekretnej Kaplicy w Zatopionych Ziemiach do której za życia nie mógł się dostać (po śmierci zresztą tym bardziej nie może). Pora wracać do Katakumb i skierować się w stronę Ziem Umarłych. Stamtąd już tylko prosta droga do Zatopionych Ziem do których wejście znajduje się tuż przy wyjściu do Katakumb Łkających Kamieni.

Zatopione Ziemie (The Drowned Nations)

W nowej okolicy znajdziesz również mnóstwo przeróżnych dóbr ukrytych w skrzyniach i pojemnikach, dlatego nie zapomnij klikać na wszystkim na czym tylko się da. W pobliżu wejścia do Ziem Umarłych natrafisz na wejście do Labiryntów Myśli (Warrens of Thought), ale jeszcze tam nie zaglądaj. Łatwo się pogubić w tej okolicy, więc albo radzę obrać taktykę odkrywania całej mapy, a dopiero później lokalizowania ważnych elementów i miejsc lub też podążania następującą ścieżką: skieruj się na wschód do kolejnego pomieszczenia. Zobaczysz tam dwa Ghoule, które starają się zwalczyć Trocopotaca, który z kolei nie dopuszcza innych do leżącego obok ciała. Porozmawiaj z Ghoulami i dowiedz się, że bardzo coś chcą z leżącego w pobliżu potwora ciała. Zabij stwora i odbierz od umarlaków nagrodę. Teraz wróć na zachód, a następnie skręć na południe do kolejnego pomieszczenia. Znajdziesz się pustym pokoju, w którym odwróć się nieco i skieruj się na południe, aby dojść do głównego korytarza. Tam pomóż grupie Ghouli pokonać kolejnego potwora, a następnie skieruj się na północ. Czeka cię spotkanie z trzema stworami oraz przejście się na zachód, gdzie spotkasz kolejną parę Ghouli walczących z jaszczurkowatym stworem (Jar-Jar ?). Wróć do znajomego korytarza i idź dalej prosto, aż do momentu, gdy będziesz mógł skręcić na południe. Idź dalej aż natkniesz się na grupę zmutowanych nietoperzy atakujących jaszczurkowatego potwora. Radzę zaatakować najpierw nietoperki, aby potem spokojnie już bez nalotów z powietrza pokonać potwora. Idź na wschód i przygotuj się na kolejne spotkanie z jednym jaszczurkowatym osobnikiem oraz grupką nietoperzy. Podążaj dalej na wschód aż natrafisz na uroczą parę Trocopotacas. Gdy je zabijesz okaże się, że w ciele jednego z nich ukryta była Brązowa Kula, o której znalezienie prosił cię mocno Farod. Ze znaleziskiem w kieszeni wróć na ostatnie skrzyżowanie i skieruj się na wschód prosto do pomieszczenia o kształcie krzyża. Uważaj na nisko latające nietoperze oraz spanikowane dwa Ghoule. Idź na wschód, aby dojść do pomieszczenia, na które Chad wcześniej wskazywał w rozmowie. Ciało leżące na ziemi niestety nie będzie w sobie kryło Karafki z Wodą, ale jeśli spojrzysz uważnie na północ, powinieneś zauważyć niewielkie skupisko przedmiotów. Zlikwiduj nieco większe grupy latających nietoperzy, pozbieraj przedmioty i zwiewaj ile sił w nogach, jeśli nie masz ochoty na poważniejszą walkę z uskrzydlonymi stworami. Najważniejsze jednak jest to, że wśród tych przedmiotów znalazła się Karafka z upragnioną Wodą. Zanim jednak opuścisz niewdzięczne przestrzenie Zatopionych Ziem powinieneś skierować się do obszaru oznaczonego na mapie jako "zatopiony korytarz". Znajduje się on mniej więcej w okolicy miejsca, gdzie znalazłeś Brązową Kulę Faroda, i na pewno jest to miejsce, o którym wspominał Gris w rozmowie. Jeśli jesteś gotowy na niezłą zabawę zostaw wszystkich swoich towarzyszy wędrówki na zewnątrz bramy, zapisz stan gry i wejdź w widoczny, ciemny korytarz.

Ukryty Grobowiec (Secret Tomb)

Uprzedzam, że teren jest naszpikowany śmiertelnymi pułapkami i jedynym sposobem, jaki udało mi się wypracować na przejście przez ten cały bałagan jest... umrzeć tutaj kilka razy. Być może jest nieco bardziej elegancki sposób na przejście tej sekcji gry, ale na razie jest to poza moimi możliwościami. A oto co mi się udało mym sposobem osiągnąć. Podczas zwiedzania poszczególnych pomieszczeń natrafisz na porozrzucane ciała nieszczęśników, którym nie udało się przebrnąć przez Grobowiec oraz jakieś przedmioty przy nich. Nie musisz sobie nimi zawracać głowy szczególnie, jeśli jesteś w tak niebezpiecznie wystrojonym pomieszczeniu. Najważniejsze jednak są grobowce znajdujące się w każdym z pomieszczeń. Najgroźniejsze pułapki znajdują się na środku każdej sali, tak więc jeśli w danej chwili nie chcesz jeszcze umierać nie stawaj na środku znaku Torment. Pierwsze swe kroki skieruj się w stronę niewielkiego przejścia prowadzącego do kolejnego pomieszczenia. Niestety umieszczony na drodze portal przeniesie cię do północno-zachodniego pomieszczenia. Tam znajdziesz Tomb Key1 wewnątrz grobowca widocznego na środku pomieszczenia. Teraz wejdź na środek znaku Torment i postaraj się, aby pułapka spowodowała twoje śmiertelne zejście. Jeśli nie rozumiesz dlaczego musisz w tym miejscu kilka razy umrzeć, spróbuj wydostać się z tego la-

biryntu portali inną drogą niż wskazana tutaj, a dowiesz się o co tutaj chodzi. Wracając do tematu, po śmierci ponownie znajdziesz się w pomieszczeniu z wyjściem do bardziej cywilizowanego świata i znowu przejdź przez to samo miejsce. Tym razem portal przeniesie cię na południowy-wschód (pod warunkiem, że posiadasz już Tomb Key1). Tam powtórz wszystkie czynności, czyli wyjmij z grobowca Tomb Key2, a następnie pozwól, aby pułapka zabiła cię ponownie. Znalazłszy się przy wyjściu jeszcze raz przejdź przez przejście, aby zostać teleportowanym do południowo-zachodniego pomieszczenia. Otwórz grobowiec, schowaj do kieszeni Tomb Key3 i znowu pozwól się zabić. Tym razem po raz ostatni przejdź się z miejsca z wejściem na środek i postaraj się przejść przez widoczne wejście. Na szczęście tym razem żaden portal nie przeszkodzi ci w wejściu do pomieszczenia. Uważnie obejrzyj ściany oraz przestudiuj napisy na każdej z nich, zaczynając od zachodniego rogu. Na każdej ścianie wciśnij panel, a w szczególności ten widoczny jako drugi od lewej. W sumie do przestudiowania masz 8 paneli oraz widoczny na środku sarkofag. Pozostaje mi już w tym momencie po raz kolejny pogratulować ci drogi graczu, gdyż udało ci się znaleźć twój zaginiony dziennik. Uradowany i bogatszy o nowe doświadczenia skieruj się do południowo-zachodniego pomieszczenia, aby zostać teleportowanym do całkowicie nowego miejsca. Znajdziesz tam mnóstwo ciekawych i interesujących przedmiotów, które powinieneś zabrać ze sobą. W pomieszczeniu znajdować się będzie również portal, przez który wydostaniesz się do miejsca, w którym pozostawiłeś swoich towarzyszy. Koniecznie nie zapomnij z każdym z nich porozmawiać i ponownie przyłączyć do swojej drużyny, aby wszyscy mogli się z tobą wybrać na kolejne misje. Porozmawiaj z Morte w szczególności na temat wskazówek wyrytych na twoich plecach, a także o innych ciekawych sprawach. Teraz ostrzegam, iż poniższa sekcja zawiera sceny drastyczne i niestety z dobrego i praworządnego bohatera (którym prawdopodobnie jesteś) będziesz musiał się przemienić w dosyć złego i bezwzględnego. Jeśli chcesz pozostać konsekwentny i kontynuować zabawę jako prawowity obywatel, możesz zignorować tę sekcję i przejść od razu do rozdziału "Następstwa". Jeśli jednak odpowiada ci zmiana osobowości, zapraszam do zapoznania się z poniższym tekstem.

Labirynty Myśli (The Warrens of Thought)

Wróć do Katakumb Łkających Kamieni i zatrzymaj się przy twarzy w skale, przedstawiającej ci się jako Glif (Glyve). Porozmawiaj z nim i pomóż mu rozwiązać dręczącą go tajemnicę za 5000 punktów doświadczenia. W zamian oświadczy ci, iż kobieta o imieniu Nemelle mieszkająca w Dzielnicy Urzędników zna moc Flaszki z Wodą i potrafi jej właściwie użyć. Jak już wcześniej ostrzegałam cię, jeśli zdecydujesz się na wykonywanie misji opisanych poniżej przestaniesz być bohaterem praworządnym dobrym. Jeśli ta kwestia mało cię obchodzi zapraszam dalej. Na początek skieruj się do Labiryntów Myśli, gdzie natychmiast zostaniesz powitany przez Mantuoka - głosu Wielojedności (Many-As-One). Jedynym sposobem na załatwienie z nim zgody na przejście dalej bez konieczności zabijania go jest oświadczenie mu, iż Soego cię tutaj wysłał. Eskorta zaprowadzi cię do Wielojedności, u którego niestety będziesz musiał zaakceptować jego misję, jeśli oczywiście nie chcesz wdawać się w niepotrzebne bójki. Zadaniem twoim będzie odkrycie jaką słabość skrywa w sobie Milczący Król. Aby wypełnić tę misję, musisz wrócić na Ziemie Umarłych i niestety tam zabawić się w terminatora Straży Królewskiej, która trzyma wartę w przedsionku do sali tronowej Milczącego Króla. Jakby tego było mało, twoją następną ofiarą będzie Hargrimm, który jest w posiadaniu Klucza do sali tronowej. Sugeruję, aby zabójstwa zacząć właśnie od niego, jako że jest on jedynym tutaj, który ma zdolności magiczne, więc może rzucać na ciebie i twoich kompanów skuteczne czary. Jeśli twój bohater może się poszczycić wystarczającą wysoką Charyzmą, możesz przekonać Czerstwą Mary, aby dla ciebie uaktywniła portal prowadzący do Sali Tronowej Milczącego Króla. Gdy znajdziesz się już w pobliżu poszukiwanego Króla, okaże się, że spryciarz zdecydował sam za siebie, nikogo nie pytając, iż pragnie podążyć do krainy prawdziwej śmierci. Słowem ujrzysz Króla martwego. Jeśli twoja zręczność jest na wysokim poziomie, możesz spróbować szczęścia i wymienić jego czaszkę na zwyczajną, których zapewne całe mnóstwo zebrałeś po drodze. Przy okazji wyjdzie na jaw, że od początku Hargrimm oraz Czerstwa Mary wiedzieli o "ucieczce" Milczącego Króla i trzymali to w tajemnicy dla swoich własnych celów. Być może, jeśli uda ci się dostać do Sali Tronowej bez konieczności zabijania Hargrimma, po odkryciu co się stało z Milczącym Królem spróbuj porozmawiać z Mary oraz Hargirmmem, a ci być może zaproponują ci tron po ich zmarłym królu. Ale to niestety nie potwierdzona informacja. Możesz także opowiedzieć o wszystkim Akaście (Acaste), która nie będzie raczej zadowolona z obrotu sprawy, ale to już niestety pozostaje jej problem. Z tymi wszystkimi sensacyjnymi informacjami możesz wrócić do Wielojedności i zdradzić sekret Króla, ukrywany przez szmat czasu na Ziemiach Umarłych. Jeśli najdzie cię ochota na okłamanie Wielojedności, nie będziesz już w stanie poprosić go uaktywnienie twojej pamięci, tak więc postaraj się jednak naprawdę rozwikłać tajemnicę Milczącego Króla i opowiedzieć całą prawdę Wielojedności. Po tym wszystkim szczury mogą cię zaatakować, więc być może dobrym pomysłem będzie wziąć nogi za pas i wiać, gdzie pieprz rośnie ze względu na ich wyjątkowy wzrost możliwości w walce.

Następstwa

Przyszła wreszcie ta chwila, w której możesz już opuścić ponure i zatęchłe katakumby. Gdy znajdziesz się przy bramie pilnowanej przez Barra, pokaż mu Kulę dla Faroda, a zostaniesz wypuszczony bez konieczności płacenia niewielkiej opłaty. Zanim jednak spotkasz się ponownie z Farodem na jego dworze, zwróć Uhirowi jego nóż i z poczuciem dobrze wypełnionych obowiązków skieruj się w stronę Dworu Faroda. Oddaj staruszkowi jego ukochaną kulę i tym razem w zamian możesz zażądać od niego większych wyjaśnień. Szczególnie zapytaj się co też takiego w zamian dostała jego córka Annah za znalezienie twego ciała i zaniesienie go do Faroda. Staruszek oczywiście natychmiast wskaże ci Annę, która jako jedyna będzie w stanie zaprowadzić cię do miejsca twej śmierci. W tym momencie dziewczyna pojawi się na Dworze i automatycznie przyłączy do twojej grupy. Gratulacje, teraz już z taką drużyną nawet pojedynek z Panią Bólu (Lady of Pain) wydaje się łatwiejszy od zabicia komara.

Anna (Annah)

Poczujesz się z pewnością znacznie lepiej i pewniej w drużynie, gdy wręczysz Annie sztylety, z których tylko ona potrafi zrobić najlepszy użytek. Porozmawiaj z nią na wszystkie możliwe tematy, omawiając kwestie miejsca znalezienia twego ciała. Zwróci ci ona pierścionek, który znalazła przy tobie przed dostarczeniem cię do Faroda. Jeśli czujesz taką potrzebę, możesz poprosić ją o nauki rzemiosła złodziejskiego, ale myślę, że w drużynie wystarczy jeden taki rzemieślnik, aby z powodzeniem otwierać wszelkie drzwi oraz skrzynie pozornie zamknięte na cztery spusty. Anna stopniowo będzie zdobywać nowe umiejętności, warto w momencie przejścia jej na wyższy poziom poświęcić największą ilość dostępnych punktów na skradanie się oraz kradzież kieszonkową.

Pierwsza umiejętność pozwoli jej na skradanie się nie zauważoną do wroga lub ukrywanie przed zagrożeniem, a druga natomiast zdobywanie ze sklepów godnych pożądania przedmiotów napojów i czarów bez konieczności płacenia za nie. Przyjęcie Anny do drużyny powinniście ukoronować małym toastem toteż powróćcie wszyscy razem do Ula, aby tam przywitać się znowu z klientami Karczmy "Proch do Prochu". Powiedz Emoricowi prawdę o Soego, który postanowił zdradzić swoją frakcję i przejść na złą stronę mocy. Tym razem będziesz musiał zdecydować czy chcesz się przyłączyć do Grabarzy, czy też nie. Jeśli się zgodzisz, dostaniesz za to nieco doświadczenia i znaczek organizacji co by każdy, którego napotkasz wiedział z kim ma do czynienia. Ja osobiście wolałam zostać jeszcze przez chwilę wolnym strzelcem, toteż nie przyjęłam propozycji Emorica.

Wyjdź z gospody i skieruj się do południowo-wschodniej części Ula. Ponownie złóż wizytę Upadłemu w jego pracowni tatuażu i zapytaj go o twoje wytatuowane ramię, które zdobyłeś podczas wypełniania misji w katakumbach. Upadły po pilnym zbadaniu wzorów, udostępni ci do sprzedaży nowe, jeszcze nikomu nie pokazywane tatuaże posiadające wyjątkową moc. Pomimo zwalającej z nóg ceny uważam, że powinieneś jednak zdecydować się je zakupić gdyż warte są tych wszystkich złotych monet. Nawet jeśli nie masz wymaganej sumy, zawsze możesz przejść się na targowisko i sprzedać zdobyte dotychczas łupy pierwszemu lepszemu kupcowi. Zaopatrzony w nowe tatuaże zwróć się z zapytaniem ponownie do Upadłego, lecz tym razem poproś Dak'kona, aby tłumaczył rozmowę dla ciebie. W chwili gdy zapytasz o tatuaże na ramieniu Dak'kon skłamie i nie przetłumaczy całego wyrażenia. Natychmiast zareaguj na jego kłamstwo i zapytaj o motywy takiego postępowania. Dak'kon wymijająco obieca, iż wyjaśni wszystko nieco później, gdy przyjdzie na to odpowiednia chwila. Zdradzę ci, że nie będziesz musiał na nią zbyt długo czekać. Po wyjściu z pracowni ponownie zagadnij Dak'kona, lecz rozpocznij rozmowę od pytania o podróże po czym szybko wróć do rozmowy o wytatuowanym ramieniu i co było powodem kłamstwa. Twoja dociekliwość sprawi, iż małomówny zazwyczaj Dak'kon zacznie powoli odkrywać swoją tajemnicę, ■ przede wszystkim odpowie na pytanie dlaczego w ogóle zgodził się z tobą podróżować. Dowiesz się wielu interesujących rzeczy pod warunkiem oczywiście, że zapytasz swego kompana o wszystkie dostępne tematy. Po zakończeniu dyskusji, skieruj swe kroki w stronę Kamienicy Zabójców (Tenement of Thugs). Gdy znajdziesz się u progu budowli, Anna zdradzi ci jak bezpiecznie ominąć zaczarowane przejście i bez trudu dostać się do środka. Na moment jeszcze wstrzymaj się z wejściem do nowego budynku, ponieważ jest jeszcze jedna rzecz do załatwienia w Ulu. Przejdź się do głównego wejścia do Kostnicy, w której twa wędrówka miała swój początek. Nie obawiaj się, gdyż tym razem nie będziesz musiał z nikim walczyć. Podejdź do stróżującego Grabarza przy wejściu i powiedz mu, że chcesz wejść do środka, aby zobaczyć się z duchem Deionarry. W ten sposób bez problemu znajdziesz się w dobrze znanej Kostnicy. Wejdź schodami na drugie piętro i przypomnij sobie





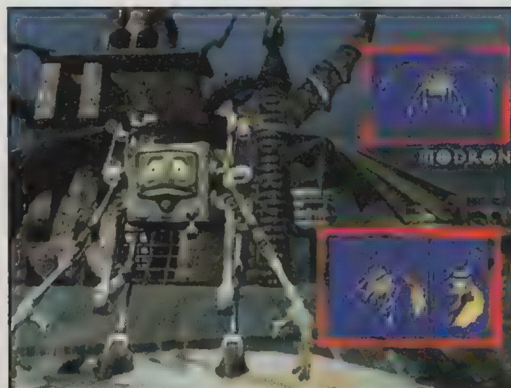
swoją nową zdolność nabytą podczas pobytu w Katakumbach. Chodzi mi oczywiście o umiejętność rozmowy z umarłymi. Porozmawiaj na dobry początek z Dhallem, który oświadczy ci, iż bez wątpienia wszyscy twoi towarzysze podróży za życia znajdują się tutaj w Kostnicy. Deionarra jest jedyną twoją towarzyszką, którą on zna, reszta pozostaje dla niego nieznana. Cóż, dobre i to, może spróbuj szczęścia z pozostałymi mieszkańcami Kostnicy. Zmobie 257 urzędujący w północno-wschodniej sali przygotowań (Preparation Room) porozmawia z tobą, ale raczej nie będziesz miał z niego wiele pożytku za wyjątkiem słowa "Limbo", które wypowie w momencie, gdy będziesz już odchodził. Na trzecim piętrze na południowym-zachodzie od wschodnich schodów spotkasz Zombie 310. Ten akurat osobnik zaserwuje ci całkiem interesującą historyjkę, która być może w przyszłości się przyda. Nadpalony nieco osobnik stojący w północno-zachodnim rogu pomieszczenia opowie ci co nieco o Ignusie i nic ponadto. Wróć na pierwsze piętro, gdzie spotkasz Zombiaka, który ma ci najwięcej do powiedzenia. Jego numer to 331, za którym się kryje sporo interesujących informacji. Między innymi to, że to właśnie on był kiedyś twoim towarzyszem podróży, lecz niestety był to główny powód wylądowania w takim stanie w Kostnicy. Jeśli ostatnio brakuje ci wrażeń możesz go nieco wypatroszyć za jego zgodą i wyciągnąć sobie z jego stęchłego ciała wątróbkę i serduszko, ale nic poza tym. Zombie poprosi cię również, abyś skrócił jego cierpienie poprzez zabicie, które wybawi jego ciało od tej bezmyślnej pracy na rzecz Grabarzy. Spełnij jego prośbę i szybkim zamachem wpisz go do księgi martwych. Właściwie nie było potrzeby wracać tutaj do Kostnicy, ale myślę, że warto wykorzystać tę niesamowitą cechę gry polegającą na ogromnym rozbudowaniu i współistnieniu w historii wielu potężnych wątków świadczących o rozmiarach tego świata. Po tym wszystkim teraz już możesz skierować swe kroki do Kamienicy Zabójców znajdującej się w południowo-wschodniej części Ula. Przy okazji staniesz się świadkiem wypełniania się smutnego przeznaczenia Faroda.

Wyższa [illegible] (The U[illegible])

Pamiętasz może jak wyglądało Mauzoleum? Można powiedzieć, iż Kamienica Zabójców jest również nieskomplikowanym terenem i trudno się w nim zgubić. Nie jest to właściwie wielki grobowiec, a jedynie budynek z kilkoma piętrami i pomieszczeniami-pokojami połączonymi korytarzami. Ufam, iż uważnie zapamiętując przebytą drogę nie zgubisz się w tym budynku. Przy wejściu spotkasz zajętą swoją artystyczną pracą malarkę, która jednak nie będzie miała ochoty z tobą porozmawiać. Zostaw ją przy zajęciu w spokoju i wejdź do właściwego środka. Sprawdź co się dzieje w pobliskich pomieszczeniach. W pokoju na północnym-zachodzie skakać sobie do gardeł będzie dwóch pomalowanych niczym wariaty łobuzów. Zdaje się, że obydwoje mają do siebie pretensje, iż pomalowali siebie nawzajem we śnie, a żarcik żadnemu do gustu nie przypadł. Zostaw ich w spokoju. Ostrzec cię muszę przed kilkoma potyczkami tutaj, w których będziesz musiał uczestniczyć w związku z zamieszkiwaniem tych pomieszczeń przez łobuzów i zabójców, którzy raczej obcych nie akceptują na swoim terenie. Nie martw się jednak gdyż pomimo ich większej siły od spotykanych w mieście rzezimieszków, pojedynczo nie będą w stanie cię zbyt mocno poturbować. Wejdź do pomieszczenia widocznego na południowym-wschodzie, który zaprowadzi cię na główny korytarz. Tam zobaczysz parę drzwi, na razie powinieneś skorzystać z tych po północno-wschodniej stronie. W środku spotkasz gościa, który może cię mocno wkurzyć, a jeśli masz słabe nerwy możesz spokojnie posłać go w lepsze zaświaty. W pomieszczeniu na końcu korytarza ujrzysz kobietę o imieniu Sybil, która zawoła cię do siebie. Podejdź do niej i zapytaj czego od ciebie żąda. Dowiesz się, iż w kolejnym pokoju natrafisz na sporą liczbę świrów, którzy bardzo chcą kogoś zabić. Niestety jest ich dosyć dużo i podejrzewam, iż teraz nie będziesz w stanie stawić im wszystkim czoła. Najlepszym rozwiązaniem tego problemu będzie znalezienie klucza i wyśliźnięcie się cichaczem z kamienicy. Stawić im czoła możesz na przykład wtedy, gdy poczujesz się dostatecznie silny i doświadczony lub też w najgorszym przypadku, gdy cię przyłapią w momencie ucieczki. Najpierw jednak trzeba jej wypróbować plan ucieczki. Klucz znajdziesz na piętrze, na które dostaniesz się z głównego korytarza, przechodząc przez południowo-wschodnie drzwi. W pokoju tym natkniesz się na kolejnego kandydata do wysłania w zaświaty, a następnie ujrzysz północno-zachodnie drzwi, które są na razie zamknięte. To właśnie przez nie będziesz uciekał, jednak musisz przedtem odnaleźć wspomniany kluczyk do szczęścia. Idź na prosto na południowy-zachód, aż dotrzesz do łazienki z samotnie tam medytującym łobuziakiem. Zabij go, a następnie przeszukaj całe pomieszczenie w poszukiwaniu różnych przydatnych przedmiotów. Wróć do pomieszczenia ze skrzyniami i przejdź przez jedyne otwarte drzwi. Bingo. Znalazłeś schody, które zaprowadzą cię na pierwsze piętro. W pomieszczeniu po lewej stronie znajduje się sprytnie ukryta pułapka, więc najpierw wyślij uzdolnioną Annę na ten teren, aby rozbroiła pułapkę. Przeszukaj wszystko co tylko możliwe (a nuż znajdźki później będziesz mógł sprzedać na targowisku), a następnie prześliźnij się przez drzwi widoczne na północy. W środku znajdziesz dwóch czyhających na ofiarę kolesi toteż szybko bez zbędnych ceregieli zlikwiduj problem. Staniesz przed kolejnymi schodami, z których czym prędzej skorzystaj i przygotuj się na nieco trudniejszą do zlikwidowania jednostkę. Przydatne w tej chwili będą czary, ale jeśli akurat zdobywasz doświadczenie jako wojownik, możesz gdy jeszcze jest na to czas poprosić Dak'kona o zmianę profesji na maga i uzyskać dostęp do czarów. Jeśli jednak nie chcesz tego robić możesz wykorzystać Dak'kona, który zawsze będzie miał możliwość używania czarów pod warunkiem, że jakichś się już podczas wędrówki nauczył. W najgorszym przypadku będziesz musiał pokonać złego przy użyciu toporka i mięśni, ale zapewniam cię, iż przy odpowiedniej taktyce i wsparciu ze strony ostrych zębów Morte jest to możliwe. Tajemniczym osobnikiem, z którym się zetkniesz będzie szalony Mag w otoczeniu trójki ochroniarzy. Od ciebie zależy kogo zaatakujesz pierwszego starając się jednak, aby atak odniósł wymagany skutek. Czar Reign of Angers oraz Litany of Curses Mortego powinno załatwić sprawę z Magiem. Przeszukaj jego ciało, które skrywa w sobie klucz do kamienicy. Zanim wrócisz na dół w glorii chwały i kluczem w dłoni, sprawdź dwa pozostałe pomieszczenia. Wróć na dół i skieruj się do pomieszczenia, o którym wcześniej wspomniałam. Znajdziesz tam zamknięte drzwi, które prowadzą niestety na południe prosto do pomieszczenia w którym natkniesz się na tę chmarę łobuziaków, z którymi raczej nie chcesz mieć na razie nic wspólnego. Aby przedostać się do wyjścia całą grupą, wystarczy, że tylko jeden z twoich kompanów przekroczy upragniony próg. Najlepsza do tego zadania będzie Anna, która ćwiczona w skradaniu się i tym podobnych złodziejskich zdolnościach powinna z powodzeniem przechytrzyć bandę kryjącą się w pobliżu. Zakasaj rękawy, zaznacz Annę i wybierz się na tę krótką acz niebezpieczną wyprawę. Skorzystaj z pobliskich cieni, aby ukryć Annę przed oczyma rzezimieszków i szybko wyjdź na południowo-zachodnią stroną prosto do Alei Uporczywych Westchnień (Alley of Lingering Sighs).

Aleja uporczywych Westchnień (Alley of Lingering Sighs)

Sybil wymknie się wraz z tobą i wręczy nagrodę: Łzę Addera (Adder's Tear). Prostą drogą przejdź się wraz z



całą kompanią na zachód, a następnie na południe, aż do momentu, gdy ujrzysz stukającego młotkiem Dabusa. Na południe od tego dżentelmena zobaczysz budynek, chatkę do której powinieneś zajrzeć na chwilę. W środku natrafisz na martwe ciało Dabusa, który najprawdopodobniej całkiem niedawno opuścił ten padół. Skorzystaj ze swej zdolności rozmawiania z martwymi i dowiedz się co też było przyczyną jego śmierci. Przed wyjściem zabierz z ziemi jego młotek, gdyż w tym miejscu z pewnością ci się przyda. Idź dalej na południe, a następnie skręć na wschód, aby dotrzeć do widocznej dużej bramy. Anna przed wejściem zatrzyma cię na moment i porozmawia o miejscu, do którego zmierzasz. Zdradzi ci, iż to właśnie za bramą znalazła twoje ciało i zaniosła do swego ojczyma, czyli Faroda. Gdy przejdziesz przez bramę spotkasz tajemniczą twarz, która pojawi się w murze i prawdopodobnie jest duszą Alei, w której się znalazłeś. Porozmawiacie sobie nieco wymieniając informację, które rozjaśnią ci nieco zamroczoną pamięć. Na koniec Aleja poprosi cię o małą, przedziwną przysługę. Będziesz musiał wyeliminować z tego miejsca jedynego żyjącego Dabusa. Ostrzegam, iż bezpośredni mord nie wchodzi w rachubę, ponieważ możesz w ten sposób wkurzyć Lady of Pain, która nie toleruje mordowania swoich podwładnych. Jest oczywiście inny sposób. Wróć do Dabusa i powiedz mu, o ciele jego towarzysza, które zobaczyłeś wcześniej. Ten natychmiast poleci sprawdzić informację, a ty w tym czasie poleć za nim. Gdy Dabus wejdzie do pomieszczenia zamknij za nim drzwi, które oczywiście na dłuższy czas unieruchomią robotnika w środku. Podejrzewam, iż Dabus ten skończy podobnie jak jego towarzysz. Jednak przyznasz, że załatwiłeś go bezkrwawo i co ważniejsze bez wkurzania Lady of Pain. Wróć do twarzy w Alei i zgódź się wypełnić kolejne zadanko. Będziesz musiał przy użyciu młotka cofnąć wszystkie zmiany w budynkach, jakie do tego czasu wykonali tutaj Dabusi. Właściwie to tylko brzmi tak strasznie, w rzeczywistości będziesz musiał postukać młotkiem tylko w dwóch miejscach. Pierwsze z nich znajdziesz na południowym-zachodzie od schodów, które znajdują się za bramą, przez którą wchodzisz do miejsca z twarzą. Pojawi ci się znak zapytania, a następnie prośba o naprawę. Wykonaj zadanie i poszukaj kolejnego miejsca do naprawy. Znajduje się ono na północ od budynku, w którym zatrzasnąłeś żywego Dabusa. Ponownie ukaże się ikonka znaku zapytania, a po chwili ty będziesz mógł zrobić użytek ze swego młotka. I właściwie to już cała robota do wykonania. Jeśli będziesz miał problem ze znalezieniem powyższych miejsc wystarczy, że będziesz przesuwał kursor po całej planszy i zatrzymywał się w miejscach gdzie znaczek zmieni się w znak zapytania. Tam prawdopodobnie będziesz musiał popracować młotkiem. Zanim wybierzesz się z

dobrą wiadomością do buźki w murze, nalegam, abyś rozdzielił swym towarzyszom podróży wszystkie przedmioty, jakie znajdują się w posiadaniu Morte. Zaufaj mi to naprawdę będzie konieczne. Teraz wróć do twarzy z alei, aby poinformować go o zakończonym zadaniu, co zaowocuje otworzeniem przejścia do Wyższych Dzielnic (Upper Wards).

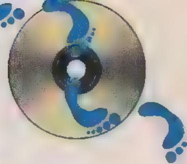
Niższa dzielnica (Lower Ward)

Jeśli Morte jeszcze ma przy sobie kilka ważnych lub nie przedmiotów będziesz musiał się z nimi pożegnać na jakiś czas. Wredne szczurzyska na zlecenie lokalnego czarnoksiężnika zarzucą czarny worek na twoją ulubioną czaszkę i zaniosą w nieznanym kierunku. Przyjdzie pora na odzyskanie towarzysza, lecz na razie musisz zająć się nieco poważniejszymi sprawami. Zwróć uwagę na ludzi wokoło. W pobliżu wejścia stać sobie będzie potężnie wyglądający wojownik o imieniu Korur. Będzie on dla ciebie dosyć cennym znajomym pod warunkiem, że zdobywasz zdolności jako wojownik. Poproś go o naukę fechtunku niektórymi rodzajami broni, a z pewnością twe doświadczenie zadowalająco wzrośnie. Jeśli zapytasz się o zaginioną czaszkę, Korur poradzi ci (jak zresztą niemalże wszyscy zapytani w tym mieście) złożenie wizyty właścicielowi Zrujnowanego Domostwa (Wrecked House) znajdującego się w dzielnicy. Na razie jednak skieruj się na północny-wschód, aby spotkać tam maga Sebastiona, który raczej udaje, że w ogóle znana jest mu sztuka magii. Koleś zapytany obiecа, że pomoże ci zagoić twoje blizny w zamian za pewną przysługę. Zadaniem tym będzie zabicie niejakiego Grosuka Abishai'a, który gdzieś tam między budynkami sobie stoi. Od niego dowiesz się również coś na temat wieży oblężniczej (Siege Tower), natomiast jeśli zapytasz się go o Niższą Dzielnicę przypomnisz sobie nieco faktów z przeszłości. Na prawo od Sebastiona stoi sobie kobiecina imieniem Xanthia, która opowie ci rozemocjonowana o mającym się zaraz rozegrać pojedynku. Niejaki Thokola oraz jego towarzysze mają zamiar stoczyć pojedynek ze stworem Abishai co jak wiesz oznacza dla nich nieuchronną i niechybną śmierć. Kobieta oczywiście wie, że tak będzie, jednak nie jest dla niej istotne życie wojowników. Pora spełnić dobry uczynek. Podejdź do wojowników i porozmawiaj z Thorpem. Musisz go ostrzec przed walką oraz opowiedzieć o tym, że Abishai mogą zostać pokonani jedynie przy użyciu magicznych sztuczek. Wróć teraz do Xanthii i przyznaj się co przed chwilą zrobiłeś. Zezłości się na ciebie, iż pozbawiłeś ją wspaniałego widowiska, ale jednocześnie zyskasz nieco punktów doświadczenia, które są jednak więcej warte niż zadowolenie jakiejś bezdusznej damulki.

W bliskim sąsiedztwie Thokoli spaceruje sobie osobnik o imieniu Byron Szpicer. Zagadnij go o złodziejów, dzięki czemu dowiesz się nieco o tutejszym środowisku złodziejskim. Wspomni on coś o gościu imieniem Lenny, niepokonanym mistrzu w swej dziedzinie. Znajdziesz go na południe od wieży. Porozmawiaj z nim i poproś o mały wykład na temat sztuki złodziejskiej. Nie tylko zyskasz darmowy trening, ale również doskonały sztylet dla Anny, który otworzy w przyszłości niejedne drzwi i skrzynię. Ja pomimo świeżo zdobytej nauki postanowiłam konsekwentnie przechodzić grę jako wojownik toteż szybko wróciłam do swego ulubionego fachu. Na zewnątrz targowiska w pobliżu Szpicera stać sobie będzie Giltspur twoje nowe źródełko kolejnych zadań. Poproś Giltspura o robotę, a nakaże ci on donieść notkę do wydrukowania. Zadanie zrealizujesz w pobliskiej Drukarni dowodzonej przez Penna Szydercę. Facet ma nazwisko odpowiednie do charakterku w związku z czym będąc na miejscu nie zadzieraj z nim, a jedynie bez słowa przekaż przesyłkę i poproś o wydrukowanie wiadomości. Przejdź na południe i miń Wielką Kuźnię (Great Foundry), która nieco później stanie się twym celem. W pobliżu budynku stać sobie będzie niejaka An'azi, która cierpi niekończące się katusze w związku z nieznaną chorobą toczącą jej ciało. Pozwól Dak'konowi uśmierzyć jej ból przy pomocy załatwiającego szybko sprawę miecza. Spacerując po mieście być może natkniesz się na Yi'imina oraz Kii'na, z którymi możesz mieć pewne kłopoty w rozmowie ze względu na fakt, iż Dak'kon należy do organizacji, która nie jest lubiana przez tę uroczą parę. Jeśli chcesz uniknąć bijatyki lepiej zostaw ich w spokoju. Idąc dalej natkniesz się na platformę przy której odbywać się będzie targ niewolnikami. Kierować interesem będzie niejaki Deran i właśnie z nim wymień pierwsze słowa powitalne. Wśród niewolników znajdzie się dama przedstawiająca się jako Trist. Przedstaw się również i przygotuj na wysłuchanie jej prośby. Opowie ci smutną historię swego życia i poprosi o zdobycie dowodu, który uwolniłby ją z aktualnych problemów i pozwolił oczyścić się z winy, za którą została tak okrutnie skazana. Zwróć się ponownie do Derana, który zapewni cię, iż na czas twoich poszukiwań dowodu niewinności Trist, wstrzyma się z jej sprzedażą. Wróć teraz do Szpicera i porozmawiaj z nim przez chwilę. W przerwie pomiędzy wypełnianiem misji zajrzyj na potężne Targowisko, na którym kupisz i sprzedaż najdziwniejsze przedmioty. Oba wyjścia Targowiska pilnowane są przez dwóch Strażników Harmonium: Drixel i Korvus (Corvus). Na początku nie będą oni zbyt przyjaźnie do ciebie nastawieni, szczególnie Korvus, który na twe ważne pytania będzie odpowiadał półsłówkami. Zauważ, iż podczas rozmowy z tobą strażnik co pewien czas zatapia swój wzrok w tłumie obserwując pewną całkiem interesującą damę. Zagadnij go o jego zauroczenie kobietą i pomóż mu nieco zbliżyć się do niej. Zabawa w swatkę może być całkiem interesująca. Podejdź do damy stojącej w pobliżu, zapytaj o imię (Karina) i przez chwilę z nią porozmawiaj. Wróć do Korvusa i zdradź mu jak dama jego serca ma na imię oraz to, że czuje się bardzo samotna. Kourvus od razu zobaczy w tobie prawdziwego kumpla i zamieni się w gadatliwego kompana. Wypytaj go o wszystko, co tylko możliwe w szczególności wydobądź z niego wiadomości na temat Lennyego i Szpicera. Aby przypieczętować związek Kariny i strażnika porozmawiaj z dziewczyną i zanurz się w tłumie klientów. Jeśli akurat jesteś przy kasie znalazłeś się w idealnym miejscu, aby ją mądrze wydać. Kupiec Żar (Cinder) sprzedaje czary, Anze broń natomiast Aalek magiczne przedmioty. Jeśli Anna jest już dobrze wyszkolonym złodziejaszkiem możesz tutaj sprawdzić jej zdolności i zdobyć upragnione przedmioty bez wydawania złotych monet. Porozmawiaj z wszystkimi wymienionymi kupcami o wszystkim co ci przyjdzie do głowy oraz zapytaj syna Anze o imieniu Lazlo na temat lokalizacji portalu oraz klucza do niego. Na odchodnym Żar oświadczy ci o tym, iż dobry twój znajomy Strażnik Kurvus strasznie chce rozwiązać tajemnicę zamordowania Zaka (mąż Trist) i będzie wdzięczny każdemu kto mu w tym pomoże. Opuść targowisko i skieruj się do Lenny'ego. W rozmowie przestrasz go nieco (i oczywiście skłam), iż jesteś w posiadaniu obciążających go dokumentów. W ten sposób przestraszony Lenny opowie ci coś niecoś o swoich konszachtach ze Szpiclem oraz jego ciemnych interesach. Natomiast dokumenty, które szukasz dla Trist znajdziesz w tutejszym Magazynie. Udaj się w tamte strony czym prędzej i porozmawiaj ze Skarbcem Dziewiątego Świata (Vault of the Ninth World). Powiedz mu, iż w Magazynie znajdują się pewne interesujące cię dokumenty i chciałbyś je odebrać. Natychmiast zostaną ci wręczone odpowiednie papiery, a jeśli przy okazji wspomnisz coś o twojej przechowywanej tutaj torbie wypchanej monetami, również dostaniesz ją do rączek. Torba prawdopodobnie i tak była twoja, lecz jeszcze za życia w związku z tym tak naprawdę nikomu jej nie ukradłeś. Z dowodem uniewinniającym Trist udaj się do niej i powiedz jej o wypełnieniu misji. Jeszcze tylko będziesz musiał pokazać dokumenty Deranowi, aby ją uwolnił i masz na koncie kolejny dobry spełniony uczynek. Porozmawiaj jeszcze z Trist na pożegnanie, aby dostać małą nagrodę. Wróć na Targowisko i uraduj Kurvusa dowodami, jakie znalazłeś na Szpicla. Gościu z pewnością na dobre już znajdzie się w więzieniu i przestanie dręczyć społeczeństwo swymi występkami.

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, idź do Drukarni (Printing Shop) i wręcz drukarzowi notę od Giltspura. Możesz przy okazji zapytać się go o notatkę, którą znalazłeś kiedyś w ukrytym grobowcu, lecz koleś niestety zaprzeczy jakimkolwiek twym podejrzeniom. Być może wyższa charyzma pomogłaby w wyciągnięciu od niego informacji, ale właściwie nie jest to znowu takie ważne dla dalszego powodzenia gry, więc możesz dać sobie z nim spokój. Wróć do Giltspura i opowiedz mu o wypełnionym zadaniu. Aby ci się nie nudziło dostaniesz kolejne, nieco podobne do poprzedniego. Musisz dostarczyć wiadomość do Keldora urzędującego w Kuźni. Zapewniam, iż ta robota może jeszcze trochę poczekać, gdyż Kuźnię nieraz odwiedzisz w swej przygodzie. Gdzieś tam na południowym-zachodzie znajduje się budynek oznakowany jako Sklep Wytwórcy Trumien. W środku porozmawiaj z właścicielem, czyli Hamrysem, który opowie ci o Tajemniczym Grobowcu, który miałeś okazję zwiedzić przy okazji zabawiania się na Ziemiach Umarłych. Hamrys upierać się będzie, że jego nieżyjący ojciec zaprojektował tę budowlę na twoje zamówienie i co gorsza to właśnie ty byłeś zabójcą jego ojca. Plany Grobowca znajdują się w Magazynie, które odbierzesz w równie łatwy sposób co papiery Trist. Przedtem porozmawiaj jeszcze z towarzyszem Hamrysa dziwnie niespokojnemu Dimitri. Dowiesz się od niego, iż jest on Zombie, a sprawcą jego okrutnego losu i wskrzeszycielem jest nieudolny mag Sebastion. Biedny Dimitri cierpi podobnie jak każdy napotkany przez ciebie wskrzeszony umarły. Wybierz się z misją do Sebastiona i poproś o zdjęcie z Dimitri zaklęcia, które pozwoli Zombiakowi zaznać wiecznego spokoju. Niestety niedouczony mag sam nie będzie potrafił dokonać dzieła, lecz w zamian podaruje ci księgę, z której będziesz mógł się nauczyć sztuki odczarowania Zombie. Ze zdobytą wiedzą wróć do Hamrysa i odczaruj Dimitri, który w końcu dzięki dobie zapadnie w wieczny, spokojny sen.

Dosyć już uczynków dobrych dzisiaj spełniłeś. Czas pomyśleć o biedaku Morte, który podstępnie porwany być może teraz cierpi bez ciebie istne katusze. Z zamiarem odzyskania Morte wybierz się do Zrujnowanego Domostwa do którego wysyłali cię wszyscy, których zagadnąłeś o zaginioną czaszkę. Zejdź na dół schodami do głównej części mieszkanka. Iście imponujący widok stanie przed twymi oczami. Nie trać nerwów tylko pogadaj przez chwilę z Morte, który na twój widok zacznie krzyczeć i miotać się nerwowo na półeczce. W tym czasie pojawi się naprawdę potężny mag, którego się wszyscy w mieście obawiają. Wierz mi, że odrobina inteligencji oraz pokory sprawi, iż Morte znajdzie się z powrotem w twojej drużynie. Zagadnij przyjaźnie Lotara (Lothar) i staraj się go zbytnio nie rozdrażniać, ponieważ w walce nie masz z nim żadnych szans. Pamiętaj, że dla niego jesteś tylko brzęcząca muszką, którą w każdej chwili można rozgnieść bez wysiłku, a potem zapomnieć o całym zdarzeniu. Opowiedz Czarnoksiężnikowi, iż krypta, którą jest nadzwyczaj zainteresowany niestety została już wcześniej splądrowana i niewątpliwie nie ma już tam żadnych interesujących go przedmiotów. Mowa oczywiście o krypcie znajdującej się w ukrytym grobowcu, w którym musiałeś kilka razu umierać. Dyplomatycznie przekieruj rozmowę na odpowiednie tory, czyli kwestię odzyskania Morte. Lotar oczywiście chętnie ci ją odda jednak jest on dla niego na tyle cenny, że bez przysługi się nie obejdzie. Zapewne masz w swych kieszeniach czaszkę Soego - zdrajcy, który szpiegował w Umarłych Ziemiach. Mag z radością zgodzi się na wymianę i chętnie pozbędzie się Morte oddając ją we właściwe ręce, czyli twoje. Jeśli czaszkę Soego wyrzuciłeś po drodze, być może czaszka innej ważnej osobistości, którą zdobyłeś dotychczas, będzie nadawała się do wymiany (np. Główka Milczącego Króla). Lotar nie omieszka zdradzić ci kilku ważnych dla ciebie informacji, więc wypytaj go o wszystko co tylko możliwe. Przy okazji dostaniesz zadanie odnalezienia niejaką Ravelę, która podobno bardzo dużo o tobie wie. Zdejmij z półeczki Morte przy okazji dowiadując się, iż czaszeczka jest bogatsza o nową bardzo efektowną zdolność. Tylko nie sprawdzaj jej w obecności Lotara. Dociekliwości nigdy za mało, więc nawiąż słowny kontakt



z innymi czaszkami zebranymi przez Lotara ułożonych równo na regale. Wypytaj kilka ich o dręczące cię kwestie. Dowiesz się między innymi o poszukiwanej Ravel, niejakim Mantuoku oraz książce, która znajduje się w jego posiadaniu. Dżentelmena tego znajdziesz przechodząc przez ukryte przejście pod łóżkiem w pokoju Lotara. Portal na końcu jaskini zabierze cię na zewnątrz Krypty Rozczłonkowanych. Jeśli nie chcesz walczyć z Mantuokiem, możesz podarować mu zatruty ser sprzedawany w Niższej Dzielnicy. Zdobędziesz książkę i nic poza tym. Jeśli masz nieco kasy, warto zatrzymać się w Lombardzie Broki i Mikki (Pawn Shop), jednak z trudem kupisz tu cokolwiek ze względu na małą komunikatywność pary, która właściwie co chwila zaczyna się kłócić między sobą tracąc zupełnie kontakt z otoczeniem. Grosuka spotkasz między mostami tuż przy wieży oblężniczej. Powiedz mu, iż Sebastion cię przysłał abyś go zabił. Jeśli jednak litościwie zachowasz go przy życiu, Sebastion zapłaci to życiem. Być może lepiej będzie jeśli zabijesz Grosuka już teraz przy okazji gwarantując sobie przejście do pobliskiego portalu. Wejdź na most po wschodniej stronie, aby zostać przetransportowanym do środka wieży oblężniczej. Spotkasz tam potężnego golema Pieścimetala (Coaxmetal), który zajmuje się wytwarzaniem potężnych narzędzi do zabijania. Porozmawiaj z robotnikiem, dzięki czemu staniesz się bogatszy o nową bardzo interesującą broń. Pieścimetal sprzedaje również różne inne wojenne zabawki jednak niestety nigdy nie udało mi się dokonać aktu wymiany, ze względu na smutny fakt, iż żadna z moich broni nie wydawała się być warta dla golema wymiany. Wróć do Sebastiona i opowiedz o zabitym na zlecenie Grosuku. Doświadczenie oraz twoja Charyzma nagle zadowalająco wzrosną. Nadeszła chwila odwiedzin w kuźni. Porozmawiaj ze strażnikiem przy bramie i powiedz mu, iż masz tutaj dostarczyć od Giltspura wiadomość, a zostaniesz bez problemu przepuszczony.

Wielka Kuźnia (The Great Foundry)

Pobiegaj sobie po terenie, aby zorientować się w rozmieszczeniu poszczególnych ważniejszych miejsc. W najgorętszym miejscu kuźni kręcić się będzie Tyldon, lokalny mistrz. Poproś go o kawałek rudy (Ore), która przyda ci się później. Na północnym-wschodzie znajdziesz biuro (trochę ukryte, ale wytężając wzrok na pewno znajdziesz pomieszczenia). W jednym z pokojów spotkasz Nadilina, od którego musisz kupić pozwolenie na pracę w kuźni. Zapewniam, że i to ci się przyda. Wejdź do Gmachu Godsmenów (Godsmen Hall), w którym spotkasz Sarosse. W uprzejmej rozmowie z nią wspomnij o jej pewnym niezwykłym talencie i poproś delikatnie o naukę, która zaowocuje wzrostem o jeden punkt mądrości. Na balkonie znajdziesz panią inżynier Bedai-Lin, która opowie ci co nieco o urzędujących tutaj osobistościach oraz o tym, że tak naprawdę nie lubi tego miejsca ze względu na wytwarzaną tutaj broń służącą do zabijania najczęściej niewinnych istot. Zejdź na dół z powrotem i skorzystaj z szerokich schodów prowadzących na górę. W potężnej sali nauczyciel Keldor prowadzić będzie nie interesujący cię wykład o zawodzie kuźnika. Po sali kręcił się będzie brat Sarossy o jakże pasującym do siostry imieniu Saros. Z rozmowy wyczujesz, iż nie darzy on specjalną sympatią Thildona, co wbrew pozorom może się okazać nieco później bardzo ważną i znaczącą dla ciebie informacją. Wykładający nauczyciel nazywa się Keldor i jest to ten sam człowiek, do którego wysłał cię z wiadomością Gildspur. Porozmawiaj z nim i przekaż informację, a następnie wypytaj go o Kuźnię, ludzi tutaj pracujących oraz ich organizację, czyli Godsmenów. Keldor natychmiast zaproponuje ci wstąpienie w ich szeregi, lecz przedtem dla sprawdzenia twych umiejętności kuźnika będziesz musiał w ramach egzaminu wykuć jakiś przedmiot. Właśnie po to kupowałeś pozwolenie oraz prosiłeś Thildona o kawałek rudy. Zanim jednak zabierzesz się za tę gorącą robotę, wyjdź z sali małym wyjściem po prawej stronie, aby spotkać przy schodach człowieka nazywającego siebie Nil Xander (Nihl Xander). Zdradzi ci, iż jego pradziadek został zmuszony przez twoje poprzednie wcielenie do wybudowania jakieś bardzo skomplikowanej maszyny. Robota do tej pory została nie ukończona co oczywiście bardzo denerwuje twego rozmówce. Z wiadomych względów zaofiaruj mu swoją pomoc. Zwiedź sobie pięterko, gdzie dowiesz się od strażnika, iż niejaki Sandoz ojciec Sarosa oraz Sarossy ma zamiar wyruszyć w jakąś podróż. Zostaw ojczulka na razie i wróć na właściwy poziom kuźni. Podejdź do któregokolwiek z pracowników i poproś o krótkie wskazówki na temat sposobu ich pracy. Tak przygotowany podejdź do nie używanego stanowiska i rozpocznij wykuwanie. Najpierw przygotuj szczypce (tong), podnieś nimi kawałek rudy i przytrzymaj go nad żarem wydobywającym się z kotła. Ułóż rozmiękczony ciepłem kawałek metalu na kuźni i wymodeluj odpowiedni kształt. Ja osobiście zdecydowałam się stworzyć sobie zgrabny toporek, który został najwyżej oceniony przez Keldora. Aby to sprawdzić wróć do gościa i zaprezentuj mu wyniki swojej pracy. Okażą się one zachwycające i zbliżą cię do możliwości wstąpienia do organizacji. Przedtem jednak czeka cię kolejne zadanie do wypełnienia. Całkiem niedawno w kuźni odkryto morderstwo, zginął jeden z pracowników kuźni. Wybierz się do głównej sali i porozmawiaj z kręcącą się tam Alissą, która zdradzi ci swoją listę podejrzanych: Thildon, Saros oraz Bedai-Lihn. Zabawianie się w małego detektywa może być męczące szczególnie jeśli musisz wędrować między dwoma podejrzanymi. Porozmawiaj najpierw z Thildonem, który oczywiście rzuci podejrzenie na Sarosa. Rozmowa z nim zaowocuje wręczeniem ci dowodu obciążającego Thildona. Wróć do niego i zamień z nim parę słówek. Dowiesz się jedynie, iż Saros jest wrednym złodziejem marzącym tylko, aby obciążyć go winą za morderstwo. Saros z kolei wytoczy cięższe działa i ponownie rzuci na Thildona całą masę podejrzeń. Thildon natomiast zdenerwowany obrotem sprawy oświadczy, iż Saros oraz Bedai-Lihn tak naprawdę są Anarchistami i z pewnością nie życzą dobrze wszystkim kowalom. Wybierz się do Bedai-Lihn, aby sprawdzić te informacje. Porozmawiaj znowu z Sarosem, a następnie z Thildonem. Skonfrontuj jego słowa i wywlecz na wierzch jego kłamstwa. Przyparty do ściany Thildon zaproponuje ci łapówkę jednak nie skorzystaj z tej propozycji. Wróć do Keldora i oświadcz mu, że mordercami są Thidlon oraz Saros jednak ten ostatni zasługuje na ułaskawienie. Teraz już bramy do organizacji kowali stoją dla ciebie otworem. Keldor będzie uradowany móc przywitać w swoich szeregach taką postać jak ty. Możesz odmówić i ja osobiście tak właśnie postąpiłam. Porozmawiaj z Sarossą o jej ojcu Sandozie i dowiedz się, iż gościu ma mały problem z osobowością i chce się zabić. Wręcz wymarzone zadanie dla ciebie: powstrzymaj ojca Sarosa i Sarossy przed samobójstwem. Idź na górę i porozmawiaj z Sandozem zza zamkniętych drzwi. Zapytaj go co on takiego widzi i dlaczego jest to takie smutne. Przekonaj go, że życie jednak ma sens i zyskaj 12000 punktów doświadczenia w momencie, gdy przekażesz Keldorowi informacje, iż Sandoz już nie zagraża własnemu życiu. Możesz już teraz opuścić Kuźnię i wrócić do Dzielnicy Urzędników, w której czekają na ciebie kolejne wyzwania. Giltspur ucieszy się z dostarczonej wiadomości i z rozpędu poprosi cię o dostarczenie rachunku Barkisowi, który jak zapewne pamiętasz urzęduje w Ulu w knajpie "Pod Gorejącym Człowiekiem".

Dzielnica Urzędników (Clerk's Ward)

Na północnym-wschodzie od bramy spotkasz człowieka o imieniu Malmaner. Porozmawiaj z nim i dowiedz się o zbliżającym się balu przebierańców. Facet niestety nie ma się w co przebrać i poprosi cię abyś odebrał od Gonkalfa jego kostium. Warsztat Krawiecki Gonkalfa znajduje się o rzut beretem stąd. Wejdź do środka i zabierz kostium. Wręczając Malmanerowi kostium Grabarza, powiedz mu, że z pewnością wielu z gości balu przebierze się za tę samą postać co oczywiście nie będzie zbyt oryginalnym przebraniem. Malmaner przejmie się twymi słowami i przekona abyś ponownie wlazł do zakładu i przyniósł mu nowy kostiumik. Wypytaj go za to o wszystko, co ci ślina na język przyniesie i wyrusz w dalszą wędrówkę.

Przejdź się po całym terenie, aby odkryć mapę przy okazji zapamiętując lokalizację Eliego Havelocka. Na przeciwko wejścia do Przybytku Zaspokajania Żądzy Intelektualnych stoi sobie niejaki Jolmi Posłaniec (Jolmi Messenger). W rozmowie z nim zostaniesz poproszony o odwiedzenie damy jego serca, którą możesz znaleźć w Miejskim Gmachu Rozrywki (Civic Festhall). Na południe od bramy znajdziesz niewielką knajpkę, w której posilać się będzie paru interesujących klientów. Pogadaj najpierw z pijanym Magiem na temat dręczących go kłopotów głównie spowodowanych alkoholizmem. Następnie zagadnij Able Myśliciela (Able Ponder-Thought) i wypytaj go o wszystko o co tylko możesz. W pobliżu Abla stać sobie będzie piękna Nemelle, która okaże się dla ciebie dosyć cenną osobą. Otóż ta słaba kobieta zaofiaruje ci swoją pomoc w poznaniu siły Karafki z Wodą, pod warunkiem, że pomożesz jej znaleźć zagubioną gdzieś w tłumie przyjaciółkę Aelwinę (Aelwyn). Spójrz na moment na mapę i zapoznaj się z wszystkim widocznymi na niej lokalizacjami: Dom Adwokata (Advocate's Home), Galeria Sztuki i Osobliwości (Art and Curio Galleria), Dom Finama Lingwisty (Finam the Linguist's Home), Sklep z osobliwościami (Curiosity Shop) oraz Apteka (Apothecary). Zorientowany? Wspaniale! Możesz wyruszyć dalej. W bliskim sąsiedztwie apteki znajdziesz kolejną kafejkę. Tam znajdziesz zagubioną przyjaciółkę Nemelle. Aelwina poprosi cię abyś powiedział Nemelle, gdzie ona akurat się znajduje w związku z czym pobiegnij z powrotem do poprzedniej knajpki. Nemell wynagrodzi cię za to 8000 punktami doświadczenia oraz +3 max HP. Nemelle jeszcze nie zechce odpowiedzieć na żadne z twoich pytań, ale jeśli pójdziesz za nią do drugiej knajpy, w której przesiaduje przyjaciółka i tam ponownie odezwiesz się do Aelwiny dowiesz się wielu interesujących rzeczy o twoim poprzednim życiu. Miejski Gmach Rozrywki, do którego teraz pragniesz się dostać, znajduje się na północnym-wschodzie. W pobliżu wejścia do budynku, pomiędzy zrujnowanymi chatami spotkasz starszą kobietę Elobrandę, która oferuje usługi przepowiadania przyszłości. Wręczy ci ona tajemniczy zwój, który podobno dawno temu otrzymała od kogoś z przykazaniem dostarczenia go właśnie tobie. Gdy go przeczytasz stracisz nieco siły, więc czym prędzej zapytaj się kobiety o zaklęty zwój papieru. Niewiele od niej wyciągniesz, za utratę siły nie ma sensu jej winić, więc skieruj swe krok w stronę Gmachu Rozrywki. Po drodze spotkasz niejaką Sarhava Vjhul, która będzie chciała z tobą zamienić słówko, jednak niestety nie spodoba się to Annie i obydwie wezmą się za łby. Wystarczy jednak, że wezwiesz strażników, którzy skutecznie zapobiegną rozlaniu krwi. Tuż przed wejściem do Gmachu Rozrywki spotkasz Salabesza Onyxa, potężnego maga, który w przyszłości okaże się bardzo przydatnym i pomocnym nauczycielem. Porozmawiaj z nim i przedstaw się na dobry początek znajomości, a następnie przekrocz progi Gmachu.

Nicholas Yu,
opracowała Jaspin

ciąg dalszy nastąpi za miesiąc...

producent: Square Soft
platforma: PC/PSX

Final Fantasy VIII



Final Fantasy, to chyba jedna z dłuższych serii w historii gier przygodowych (rekord należy do Ultimy, choć nie dałbym głowy, francuska seria Ludwik Królem skończyła się chyba na numerze XVIII-tym. Co prawda już XVI-ty numer miał fatalne recenzje i jeszcze gorszy koniec, ale nie wiedzieć czemu zdecydowano się ciągnąć serię dalej. Niektóre firmy mogłyby część zysków przeznaczyć na lepszy marketing - obeszłoby się bez fatalnych wpadek). Trzeba rzec jednak, że widziane przeze mnie niedawno demko do FF IX rzuciło mnie na grzbiet i dość długo trzymało w tej niewygodnej pozycji. Ale póki co, spróbujmy pograć w FF VIII, a zapewniam, że zabawa będzie przednia!

Przewodnik ten ma ci pomóc w przejściu przez świat FF VIII. Posługując się zamieszczonymi tu poradami, nie ominiesz żadnego sekretu ani żadnego z ważnych kwestów pobocznych.
W naszym przewodniku nie będziemy wyjaśniali wszystkich zasad gry, ponieważ FF VIII ma niezwykle szczegółowy podręcznik (Tutorial), dostępny w każdym momencie gry przez odpowiednią opcję w menu. Możesz więc sam zapoznać się z sekretami gry, zbadać je szczegółowo i nawet wybrać ulubiony sposób rozgrywki (lać, czy nie lać - oto jest pytanie, jakie stawia przed sobą każdy ogrodnik i gracz) - tam, a nie gdzie indziej, powinni szukać pomocy początkujący gracze.
Większą część przewodnika poświęcono sposobowi przejścia wszystkich czterech dysków gry. Wyliczono tu też wszystkie główne kwesty poboczne - i te, w których zdobywasz Guardian Force, i te, które ich nie dają.
Mówiąc zwięźle - znajdziesz tu wszystko, co ci potrzebne do ukończenia gry - choć może nie wszystko, co pozwoli ci zrobić to w sposób doskonały.



Zasady gry

Wszystkie gry z serii FF mają dość prostą akcję - znajdź kolejną lokację, zbadaj ją, popatrz na rozwój sytuacji, a potem ruszaj do kolejnej lokacji. Po drodze trafią ci się rozmaite bijatyki, które pozwolą ci na rozwinięcie cech i umiejętności twej postaci. Trzeba też zbadać otaczający cię świat, by odkryć wszystkie jego sekrety. Jeżeli grałeś w poprzednie części FF, to łatwo się odnajdziesz i tutaj; jeżeli nie, to skandalicznie dokładny tryb Tutorial pozwoli ci na szybkie zorientowanie się w zasadach rozgrywki. Oto kilka niezbyt oczywistych wniosków, które pozwolą ci na sprawne poruszanie się w obszarze gry.

Jak tylko się da, używaj sił Mocy Strażnika (Guardian Force).
Pierwsza umiejętność, jaką powinieneś opanować z Mocy Strażnika to - w miarę możliwości - Odpał (boost). Guziki szybkości mogą dodać atakom grupy dwukrotnie większą siłę niszczącą. Nie krępuj się i odwołuj się do nich, gdy tylko pojawi się potrzeba - Moce Strażnika są najlepszym przyjacielem gracza. Im dłużej dana moc przypisana jest konkretnej postaci, tym wyższe i lepsze są efekty jej użycia - i tym szybciej owa moc pojawia się w bitce.

Szybko dowiąż statystyczne połączenia (statistic junction) magii z cechami twoich postaci (HP-J, Str-J itd.). Zasadniczo każdy może dowiązać magię do każdej z cech głównych (statystyk). Sprawdź, czy na pewno przypisałeś wszystkie moce i czy wyrabiasz się w bitwach - zostawiając je samym sobie niczego nie osiągasz.
Siła połączenia czaru jest wprost proporcjonalna do jego ilości posiadanej przez postacie - jeśli spodkasz przeciwnika z nowym czarem, to ciągnij go każdą postacią aż do setki. Czas spędzony na wyciąganiu czarów nie jest nigdy czasem straconym - od tego zależy bowiem siła twej drużyny.
Czasami kiedy twoja postać nieźle oberwie i znajdzie się w krytycznej strefie uszkodzeń (critical hit-Point zone), może wpaść w szał bojowy wiążący się ze znacznie większą szybkością przeprowadzania ataków - jest to całkiem nieźle, ale czasami lepiej się jednak podleczyć, niż później wskrzeszać.

Twój los zależy od Kart
Po co tracić czas na grę w karty? Ponieważ Quezalcotl może przekształcać karty w Przedmioty. Rzadko spotykane karty władają rzadkimi przedmiotami - a bez tych nigdy nie zdołasz udoskonalić broni do najwyższego poziomu, nie odkryjesz największych Mocy Strażnika i nie znajdziesz najgłębszych sekretów gry. Graj w karty, kiedy tylko się da przeciwko każdemu, kogo spotkasz. W przeciwnym razie będziesz miał kiepską broń i narazisz się tylko na pośmiewisko.

Żywioły... żywioły...
Wykorzystuj atak i obronę oparte o żywioły. Jeśli podwoisz swoją siłę ataku i obrony, w sumie staniesz się czterokrotnie potężniejszy. A to znaczna przewaga. Zbadaj każdego z wrogów, by wykryć, jaki żywioł szkodzi mu najbardziej.

Dysk I-szy

Dysk o największej zawartości, zawierający zawiązki późniejszych wydarzeń. Przedstawia się na nim wszystkich członków grupy i większość postaci drugoplanowych. Skorzystaj z możliwości i zapoznaj się z mocnymi i słabymi stronami każdego z członków grupy. Opanuj system czarów i ich powiązań z cechami postaci. Przewodnik poprowadzi cię przez wszystkie lokacje i zapewni ci wgląd we wszelkie sekrety, Moce Strażników i rzadkie karty.

Balamb Garden

Po wymówkach ze strony Dr. Kadowaki i Quistis, Miss Trepe poprosi Squalla, by udał się z nią do ognistej jaskini. Przede wszystkim wróć do biurka Squalla i użyj kompa. Przeglądanie Tutorial da ci dwie pierwsze Moce Strażnika Quezacotla i Shivę. Wyjdź teraz z sali wykładowej i zbadaj hale Ogrodu Balamb - z towarzyszami idącymi za tobą. Nie omieszkaj wziąć startową talię kart od człowieka na przejściu na pierwszym piętrze, spotkaj się w kafeterii z Seifer & Co. I weź rzadki magazyn Occult Fan (na przedzie drugiego regału z książkami). Ujrzawszy znaki, spotkaj się z Quistis u centralnej bramy i ruszaj do ognistej jaskini, położonej w północno- wschodniej części ogrodu.

Guardian Force: Quezacotl
Lokalizacja: Balamb Garden, Terminal SeeD Squalla
Atak: Burza z piorunami (Thunder storm)
Żywioł: Piorun
Użytek: władа kartami, card mod menu, mid mag-RF menu
Omówienie: Aztecki bóg piorunów potrafi zniszczyć wrogów wywodzących się z wody i zrobotyzowanych, jego prawdziwa moc zasadza się jednak na manipulacji kartami. Bez jego sztuczek będziesz miał kłopoty z zawładnięciem rzadkimi kartami i przedmiotami, potrzebnymi ci do rozwoju postaci. We wczesnych etapach gry mid mag-RF jest mało znacząca.

Guardian Force: Shiva
Lokalizacja: Balamb Garden, Terminal SeeD Squalla
Atak: Pył diamentowy (Diamond dust)
Żywioł: Lód
Użytek: Włada Doom, połączenie Elem-Atk-J, połączenie Elem-Def-J
Omówienie: Hinduski bóg destrukcji i zniszczenia objawia się jako Królowa Lodowego Śniegu. Jej połączenia Elem-Atk i Elem-Def dają postaciom niezłą obronę przeciwko nieprzyjaciołom żywiołowym. Wrogowie zrodzeni z ognia unikają jej ataku diamentowym pyłem, wszyscy jednak żywią obawy przed jej umiejętnością odliczania do śmierci, zwaną Doom.

Jaskinia w ogniu

Powinieneś się sprawić w 30-tu minutach, a może zdołasz uporać się z zadaniem w 20-tu. Podążaj ścieżką do środka jaskini, gdzie znajdziesz Ifryta. Wezwij Shivę i rzuć każde burzliwe zaklęcie, by go wykończyć. Przed bitwą dobrze jest zaopatrzyć się w zdolność (bo-



ost) Shivy. Pokonawszy Ifryta, weź jego Moc Strażnika i kartę, a potem żwawo ruszaj do wyjścia.

Guardian Force: Ifrit
Lokalizacja: Ognista jaskinia
Atak: Piekielny Płomień (Hell fire)
Żywioł: Ogień
Użytek: Połączenie Str-J, zwiększenie Str+20/40%, komenda mad rush, menu ammo-RF
Omówienie: Demoniczna bestia z piekła rodem jest fizycznie silowną. Jej połączenia (junctions) siłowe niezwykle wzmacniają moc twych uderzeń, a komenda Mad Rush natychmiast przekształca grupę w zespół błyskawicznie się poruszających, morderczych machin bojowych. Ammo-RF stanie się użyteczne, gdy do twej grupy przyłączy się Irvine.

Powrót do Ogrodu i napaść na Dollet

Powróć do sypialni w Balamb Garden i przebierz się w strój wojskowy. W czołowym pomieszczeniu spotkaj się z Quistic - i Zell. Wodzem twego zespołu zostaje Sejfer; przejdź do garażu na parkingu. Pojedź drogą do miasta Balamb. Wejdź do łodzi podwodnej i wysłuchaj Xu. Potem filmik i zaczyna się misja.

Przedostań się na centralny plac: kiedy Seifer poprosi cię o to, byś się rozejrzał, zaatakuj nieprzyjaciół ukrywających się na północnym-wschodzie. Przemów do Seifera - grupa poczeka - a potem wal pod górę. Seifer odłączy się od grupy, a przyłączy się do was Selphie. Na szczycie wieży EMF będziesz musiał pokonać Biggsa i Wedge. Wezwanie Mocy Strażnika powinno wyeliminować duet. Teraz trzeba ci załatwić Eforeta - przed zabiciem go upewnij się, że zabierzesz mu Guardian Force Siren i kilka sposobów wykorzystania podwójnej magii. Podwojone zaklęcia i Moce Strażnika powinny go załatwić. Pokonanie Elvoreta da ci marcowe wydanie miesięcznika Weapons Monthly.
Masz 30-ci minut na powrót do statku, ale droid X-ATM092 nie chce ustąpić. Nie dasz rady go pokonać - możesz tylko rzucić się do ucieczki. Osłab go atakami błyskawic, a potem kiedy upadnie, wiej, jakby gonił cię diabeł...

Guardian Force: Siren
Lokalizacja: Odebrana Elvoretowi, szefowi i dyrygentowi napaści na Dollet
Atak: Milczący głos (Silent voice)
Żywioł: Nie oparty na żywiole efekt uciszania
Użytek: Komenda Treatment, połączenie ST-Atk-, ruszaj i znajdź grupę (move-find party)
Omówienie: Głos Syreny szybko ucisza nawet dużą grupę nieprzyjaciół Treatment leczy wszelkie choroby i może być używana, gdy twoja postać jest uciszona. Nieoceniona przeciwko wrogom, którzy natychmiast uciszają całą grupę. Przydaje się też powiązanie ST-Def-J, a ST-Atk-J jest wprost nieocenione. Łączy w tym slocie sporą liczbę zaklęć o rozmaitym statusie i większość fizycznych ciosów może być wspomagana przez zaklęcie, które prawie zawsze skutkuje i trafia - nawet najpotężniejszych nieprzyjaciół. Move-find ujawnia ci niewidzialne punkty Save i Draw - często tylko w ten sposób możesz znaleźć największe zaklęcia.

Squall awansuje

W drodze powrotnej do Balamb, Seifer i załoga kradną wóz i jadą do ogrodu. Zbadaj miasto, rozegraj kilka partii kart i wróć do Ogrodu.
Spotkaj się w przedpokoju z Cid, Quistis i Xu, a potem idź na spotkanie z Seiferem. Ogłoszenie skieruje cię na korytarz pierwszego piętra. Pogadaj z Zellem i poczekaj. Po krótkiej ceremonii Cid przedstawi cię członkom SeeD. Pogadaj z nim, a otrzymasz bitwomierz (Battle meter). Od tego momentu możesz w menu Tutorial wybierać opcję Test.
Wkrótce w dormitorium (sypialni) Squalla zapadnie wieczór. Obejrzyj łóżko, włóż strój ceremonialny, pogadaj z Selphie i zatańcz. Obejrzyj sekwencję FMV, a potem spotkaj się na balkonie z Quistis. Quistis poprosi cię, byś się z nią spotkał w ośrodku treningowym. Zmień strój na zwykły i wyjdź.

Quistis chce ci udzielić "Instruktażu"

Spotkaj się z Quistis przy wejściu i ruszaj do pokoju w głębi (nieopodal punktu Save). Po pełnym uczucia spotkaniu wróć do wyjścia. To dziewczyna, którą Squall już widział - i potwór Grenaldo, który wyrwał się spod kontroli. Przygotuj - potężne zaklęcia ochronne i osłonowe, a potem przyłóż mu kilka razy Mocami S. Potem wróć do sypialni i palnij się do łóżka. Następnego dnia weź kwietniowe wydanie Weapons Magazine ze stolika przy łóżku i idź do głównego wyjścia.

Przejażdżka pociągiem

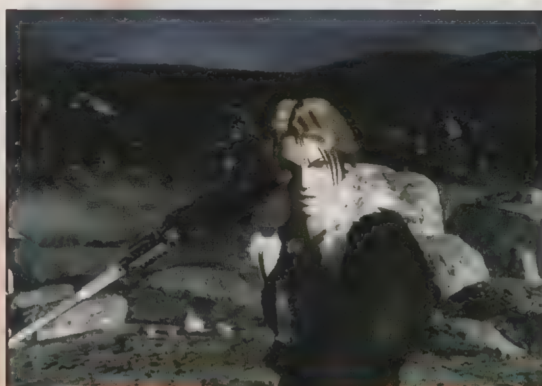
Pogadaj z Cidem, by dowiedzieć się czegoś o swojej misji. Przemów doń ponownie - otrzymasz magiczną lampę. Użycie tego przedmiotu ściągnie na ciebie bitwę z Diablos. Weź do grupy Zella i pogadaj z dziewczyną o końskim ogonie przed szafką z książkami - ma haczyk na Zella. Zatrzymuj się i odwiedzaj ją podczas gry! Teraz idź na dworzec w Balamb, kup bilet i właź. Gdy pociąg ruszy, wejdź do przedziału i pogadaj z Zellem. Dostaniesz Pet Pals Vol. 2 1. Zaczyna się nowa przygoda...

Guardian Force: Diablos
Lokalizacja: Użyj magiczną lampę, którą dostałeś od Cida. Aby pokonać Diablosa, wykorzystaj przeciwko niemu jego własną moc: Wyciągnij od niego demi i rzuć je na niego, by zadać mu spore obrażenia. Potem dopracuj rzecz kilkoma starannie dobranymi Mocami S.
Atak: Posłaniec Mroku (Dark messenger)
Żywioł: Atak oparty na grawitacji
Pożytek: komenda Darkside, zdolność mug, enc-half i enc-none grupy
Omówienie: Jeżeli Diablos zaatakuje dość mizernie, to dlatego, że walczysz z kiepskimi wrogami - jego siła jest wprost proporcjonalna do siły jego wrogów. Darkside pozwoli ci poświęcić dziesiątą część maksymalnej iłości, by zadać iście potężny cios - warto niekiedy poświęcić się trochę, by wykończyć osłabionego przeciwnika. Mug jest niezbędne do odszukania przedmiotów koniecznych do udoskonaleń oręża i błękitnej magii Quistis. Enc-half i enc-none eliminują kłopoty wynikające z przypadkowych spotkań.

Laguna

Kontrolujesz trzech dziwaków i obcych: są to Laguna, Ward i Kiros. Laguna ma połączenia, magię i cechy Squalla, Ward przejął wszystko od Zella i Kiros od Selphie. Ruszaj ku północy przez płonące pola i wejdź do czekającej ciężarówki. Dotarłszy do Deling City, skieruj się do hotelu Galbadia. Zejdź po schodach i usiądź oraz posłuchaj gry pianistki, Julii. Pójdź za nią do jej pokoju (drogę znają w recepcji) i obejrzyj interludium. Twoja drużyna się ocyka i pojawia się na Timber Station.

Wielki Napad na Pociąg



Kiedy znajdziesz się na Timber, nieznajomy zada ci pytanie. Wybierz odpowiedź "But the owls are still around", a potem idź ku południowi i wejdź do pociągu. Wygraj od Wattsa kartę Angelo, potem przejdź na tyły i spotkaj się z Rinoa. Wróć do kabiny przedniej na odprawę - nie martw się, że wygląda na skomplikowaną zabawę, gra większość roboty zrobi za ciebie. Wróć do przedziału Rinoa, by wziąć z łóżka Pet Pals Vol.2 (przypisz cechy Angelo ze ekranu statusu Rinoa). Pogadaj z Wattsem, by zacząć robotę.

Z Rinoa przejdź się po dachach. Aby rozłączyć zaczepy, musisz wprowadzić dwa zestawy kodów, jeżeli zauważy cię strażnik, musisz zacząć od nowa i stracisz jeden stopień SeeD. Użyj klawiszów Q i E, by spojrzeć w lewo i prawo, ■ potem, gdy zobaczysz, że zbliża się strażnik, skocz w górę (kursor Up) na dach. Na wprowadzenie obu zestawów kodów masz pięć minut, trzy kody na pierwszy program i pięć na drugi. Jeśli ci się uda za pierwszym razem, awansujesz o jeden stopień w klasyfikacji SeeD. Wróciwszy do pierwszego przedziału przygotuj się i pogadaj z Rinoa, by odwiedzić prezydenta.

Prezydent okazuje się podmieńcem. Atakuje cię, przybierając swój prawdziwy kształt. Jest Zombie. Z jego drugiej formy pozyskaj berserk i Zombie. Jako przeciwny naturze martwiak, jest podatny na ataki zawierające ogień, albo prawe i święte. Szkodzą mu także zaklęcia uzdrawiające i magiczne napoje. Jeżeli lubisz rozwiązania szybkie i natychmiastowe, użyj czaru feniksa. Po załatwieniu ożywieńca zwołaj nową drużynę i pogadaj z Wattsem, by opuścić pociąg.

Miasto i stacja Timber

Od dworca ruszaj na północ, by dotrzeć do sklepu ze zwierzętami domowymi możesz kupić Pet Pals Vol. 3 i 4. Idź na południe, obok hotelu do obstawy i stłucz strażników. Podbiegnij do stacji kolejowej - tym razem kierując się ku wschodowi (przed znak Galbadia). Wejdź do budynku Timber Maniacs - przeszukaj dokładnie wszystko na parterze - drugi stos na prawo zawiera magazyn Girl Nexy Door (Dziewczyna z sąsiedztwa). Po pogadaniu z grupą Timber Maniacs wyjdź, przejdź w prawo (niedaleko, jeden ekran), a potem zejdź po schodach do knajpki (pub).
Zagadnij pijaczka i pogadaj z nim o kartach, by duszył rupę. Wyjdź tylnymi drzwiami i wespnij się na dach stacji. Poznasz czarodziejkę Marvel i wszystko się pokiełbasi, jakby guano wpadło do wentylatora.. Skieruj się do domu przyległego do siedziby Timber Maniacs i dwakroć pogadaj z Quistis. Odejdź w trzyosobowej grupie. Pogadaj z żołnierzem (Watts), a potem skieruj się w prawo i porozmawiaj z Zone. Idź ku prawej, przejdź przez most i na południe, by wsiąść do pociągu. Pogadaj z wszystkimi w pociągu (ostatni ma być Zell) - i pociąg rusza. Wyskocz na najbliższej stacji - East Academy Station - i skieruj się ku zachodowi do leśnej doliny.

Powrót do Blue Laguna

Podążaj wedle drogi, tłukąc żołnierzy, aż dotrzesz do miejsca, gdzie ścieżka rozwidla się na troje. Ruszaj po drabinie przy środkowej ścieżce. Kiedy dotrzesz do trzech klap, zbadaj górny prawy róg środkowej klapy i spróbuj coś przy nim pokombinować. Idź dalej skalistymi ścieżkami - najpierw na wschód, potem na północ - aż trafisz na torpedę i głaz. Zbadaj torpedę i wybierz pierwszą opcję, posyłając głaz, by blokował ścieżkę. Idź ku północy po schodach aż dotrzesz do punktu Save. Potem skieruj się znów na północ, przez rurę. Po pokonaniu żołnierzy (dwie fale) kończysz misję... Nur ze skał jest bardzo efektowny...

Irvine Kinneas, do waszych (Piękne panie) usług...

Po obudzeniu się drużyny wyjdź z kniei i ruszaj ku północnemu-zachodowi do Ogrodu Galbadii. Przedostań się do sali środkowej. Weź Haste z ukrytego Draw Point (pod żółtym światłem). Potem skieruj się ku schodom z prawej. Znalazłszy się na górze, wejdź w drzwi z południowego krańca sali. Pogadaj z Zellem Quistis, Rinoą i Selphie - w tym właśnie porządku. Potem Squall nadmie się i wyjdzie. Wróć do frontowego wejścia do Ogrodów Galbadii. Pogadaj z Rinoą: pojawi się Martine, która przedstawi Irvine Kinneasa. Irvine wyjdzie z całym haremem, podążającym jego śladami. Idź do stacji kolei w północno-zachodnim rogu ogrodu i wsiądź do pociągu zmierzającego do Deling City. Znalazłszy się w pociągu, pogadaj z Selphie.

Po Deling City z Derring Do

Podjedź po eskalatorze, a potem ruszaj ku północy na pierwszy przystanek autobusowy. Kiedy pojawi się autobus 08 pogadaj ■ konduktorem i zajmij miejsce. Wysiądź przy Caraway's Mansion. Pogadaj ze strażnikiem ukrytym na prawej stronie ekranu o grobie nieznanego króla - i dostaniesz mapę. Przed wyprawą do grobu zbadaj miasto. Delting City jest dość rozległe, ale system komunikacji autobusowej sprawia, że da się to jakoś przełknąć. Grób nieznanego króla jest na północno-wschodnim krańcu kontynentu - możesz się tam udać pieszo, albo wynająć wóz. Magazyn Rent-a-Car (i wyjście z miasta - znajdziesz dwa ekrany na zachód od podstawy eskalatora.

Grób Nieznanego Króla

Wszedłszy do grobu, udaj się jeden ekran na północ od wejścia, by znaleźć na ziemi porzucony przez kogoś miecz. Zbadaj miecz, by otrzymać kod (zmienia się z gry na grę). Ci, co nie przepadają za dzikimi awanturami, mogą już wrócić do Delting City - osobnicy, co mają "cojones jak balones" niech idą dalej. Cały grobowiec da się

obejść wedle zasady prawej ręki (wyobraź sobie, że idziesz tak, by nie odrywać od ściany prawej ręki - związkowcom i mundurowym wyjaśniamy, że trzeba cały czas skręcać w prawo). W dowolnej chwili można nacisnąć klawisz Select, by zobaczyć całą mapę grobowca).

Udaj się do najdalej na wschód wysuniętej krypty i wystąp do boju z Sacred (Świątobliwym). W pojedynkę jest cienki, jak chłopskie blokady. Pokonawszy upierdliwca, przejdź do komnaty na północnym krańcu lochów, gdzie jest Draw Point i przełącznik od furty przeciwpowodziowej, a potem skieruj się na zachód - w ostatniej komnacie jest Draw Point i przełącznik koła wodnego. Zapisz grę (Save), wejdź jeszcze raz i skieruj się prosto ku północy do centralnej krypty grobowca.
Trzeba ci teraz pokonać braterski duet - rzucają się na ciebie Sacred i Minotaur. Obaj są stworami Ziemi i jako takie łatwo ulegają atakom opartym o żywioł Powietrza. Użyj Siren lub Silence, by wyłączyć im regenerację, a potem przyłóż im twoimi najpotężniejszymi zaklęciami i Mocami S. Sięgnij po Double, by zwiększyć siłę uderzeniową i zapas życia, gdyby przypadkiem postać padła. Utrzymuj wysokie Hit Points, bo egzotyczny duet może nanieść grupie kilkaset punktów uszkodzeń (damage). Kiedy zgodzą się na współpracę, zostaw grób i wróć do Deling City.

Guardian Force: Bracia (Brothers)
Lokalizacja: Grobowiec zapomnianego króla
Atak: Braterska miłość (Brotherly love)
Żywioł: Ziemia
Użytek: komenda Defend, zdolność osłony (cover ability), HP+20/40/80% i HP zdolność do bonusa
Omówienie: Połączony atak obu braci wstrząsa do cna nieprzyjaciółmi mieszkającymi w ziemi, ale nie na wiele się przyda przeciwko tym, co potrafią latać. Ich zdolności obronne niemal eliminują wyrządzone im szkody, a osłona pozwala bohatersko chronić słabszego sojusznika przed ciosami wroga. Potrafią podwoić niemal siłę uderzeń (hit points) postaci, podczas gdy bonus daje postaci związanej z braćmi kilka dodatkowych Hit Points z każdym nowym poziomem.

Edea Idea

Daj kod żołnierzowi, który go poszukiwał - na początku wprowadź 1-szą cyfrę, potem 10-tą, potem 100-ną. Znalazłszy się we środku, pogadaj z Rinoą, by spotkać się z generałem Caraway. Idź za Carawayem przez ulice, aż w końcu wrócisz do jego domu. Odzyskawszy kontrolę nad Quistis, spróbuj wyjść - pojawi się Rinoa. Odzyskawszy kontrolę nad Squallem i Irvine idź za Carawayem. Powróciwszy do Quistis zajrzyj do generalskiego domu i okaże się, że fatalnie wpadłeś.

Poprowadź Rinoę po pudłach do góry, wspinaj się i badaj każde pudło - aż do dachu budynku. Nastąpi długa sekwencja. Edea. Wróciwszy do Quistis - możesz uciec biorąc szklankę wina z szafki po lewej i wtykając ją (szklankę, nie Quistis) w łapy posągu. Przejdź przed sekretne przejście do ścieków. Wskocz na wodne koło i zacznie się parada - odzyskujesz kontrolę nad Irvine i Squallem. Poprowadź chłopców po szlaku, gdzie poszła Rinoa, by dotrzeć do jaszczurolwów, Iguionów. Nie omieszkaj wziąć od nich Karbunkul. Dość słabo opierają się zaklęciom Ziemi i nieźle się sprawiają przeciwko ogniowi - wezwij braci i nie próbuj Ifryta. Jeśli członek grupy skamienieje, odwołaj się do Ensuna. Pokonawszy oba stwory, zbadaj klapę na poprzednim ekranie. Zbadaj snajperski karabin, by odzyskać kontrolę nad Quistis.

Guardian Force: Karbunkuł (Carbuncle)
Location: Odebrany Iguionom pod koniec dysku 1-go
Atak: Purpurowe Światło (Ruby light)
Żywioł: N/A
Pożytek: dodaje Vit+20/40%, zdolność auto-reflect,
Omówienie: Rubinowe światło rzuca odbicie na każdego członka grupy - doskonała obrona przeciwko rozmaitym magom. Jako czar defensywny, moc Karbunkułu wspomaga odporność postaci. Fakt, że wspomaga żywotność, może niekiedy oznaczać różnicę pomiędzy życiem i śmiercią. Auto-reflect jest bronią obosieczną - nie możesz się uciekać do pożytecznych czarów, które chciałbyś rzucić na jedną ze swoich postaci. Czar ten użyty właściwie jest jednak bardzo przydatny.

Ścieki (the Sewers)

Łażąc po ściekach, możesz otwierać zastawy i skakać na koła wodne. Nie omieszkaj czerpać życia podczas twoich bitew z Creepsami, by przygotować się na długą wędrówkę.
Idź ku północy, aż trafisz na krzyżówkę, gdzie skręć na zachód. Wal ku zachodowi, aż trafisz na zakręt, skręć ku północy aż dotrzesz do kolejnej krzyżówki. Teraz skieruj się ku wschodowi i przeskocz ponad dwoma kołami wodnymi. Po przeskoczeniu jeszcze dwu rusz ku południowi, aż dotrzesz do ekranu wejściowego - skieruj się na wschód, aż zobaczysz Weapons Monthly. Możesz go dostać wracając później okrężną drogą, na razie jednak idź ku północy do punktu Save i wespnij się na drabinę wiodącą w górę. Po drabinie do ostatniego poziomu, obejrzyj okno i rusz przełącznikiem.

Wielki Finał

Ostatnia bitwę na dysku 1-szym stoczą Squall, Rinoa i Irvine, przygotuj więc ich właściwie, gdy gra da ci szansę. Po przydługim wstępie Squall stanie twarzą w twarz z Seiferem. Bacz, by wciąż się uzdrawiać i nie powinieneś mieć kłopotów. Edea to wcale inna sprawa - zaklęcia poziomu trzeciego, zwinna i ruchliwa niczym koniec bata i niezwykle skuteczna w obronie i ataku. Na każdego z członków grupy rzuć double, a potem niech każdy używa swoich najpotężniejszych Mocy S. Bądź jednak świadom faktu, że Edea potrafi odczarować twoje magiczna bariery. W końcu padnie na pysk, ale niełatwo ci będzie ją zwalić. Najłatwiej będzie, gdy jedna z postaci w każdej kolejce wzywa moc Karbunkułu. Edea poświeci całą swoją energię na odczynianie refleksów twego statusu. Będzie tak zajęta, że w zasadzie nie zdoła zaatakować twej grupy - a pozostali dwaj członkowie twej grupy mogą się zająć sprzątaniem.



Dysk II-gi

Po niezwykle wartkim rozwoju akcji na pierwszym dysku, drugi ma tempo jakby wolniejsze - twórcy gry zajęli się tu wyjaśnianiem zawiązków wydarzeń z dysku I-szego. Akcja nabiera tempa dość powoli, ale finał jest wartki jak nurt Niagary. Pod koniec II-go dysku może się zdarzyć, że zgłupiejesz, ale wszystko z czasem się wyjaśni. Przewodnik poniższy przeprowadzi cię przez dysk szybko i sprawnie, niczym pies tropiciel. Po drodze znajdziemy wszelkie Moce S. Sekrety i Karty.

Jeden kołowrót...

Nieoczekiwanie trafiasz z Laguną do miasta Winhill. Pogadaj z Ellone, a potem wejdź do sąsiedniego pubu i pomów z Kiros. Wyjdź z pubu i idź na południe. Koło sklepu z kwiatami (i punktu Draw) skręć w prawo, a potem zejdź po zboczu w dół - znów na południe. Trafisz na południowy kraniec miasta, gdzie obejrzyj krótką scenkę, a potem wróć na północ i do pubu, gdzie pogadaj z Raine. Wróć do swego pokoju - gdzie zacząłeś - i zbadaj łóżko.

Uwięziony!

Niech Zell pogada ze wszystkimi, a potem pogadaj z Rinoą. Gra od tej chwili będzie oscylowała pomiędzy drużyną i Squallem. Po kilku takich przerzutach Zell pogada z Quistis i zorganizuje ucieczkę z więzienia. Poprowadź go po schodach na siódme piętro, by odzyskać broń. Przed załatwieniem Biggsa i Wedge'a zabierz im nowe zaklęcia. Zejdź na parter do Zella, a potem wespnij się na 12-te. Na 10-tym pokonaj nieznajomego, by poprawić Battle meter. Na górze otwórz drzwi na prawo, by uratować Squalla. Weź Squalla, Quistis i Selphie na dół i otwórz drzwi na końcu korytarza. Sprowadź Zella po schodach, aż wszyscy znajdziecie się w kupie.

Ucieczka

Poprowadź grupę Squalla i Rinoa aż na 12-te piętro. Sprowadź grupę Irvine na 2-gie piętro. Punkt Save jest na 6-tym. Kiedy odzyskasz kontrolę nad grupą Squalla, pogadaj z Moombas, a potem wyjdź schodami na południe. Idź aż dotrzesz do przejścia. Pokonaj szefa - przeciwko robotom najlepsze są ataki oparte na błyskawicach i gromach. Pokonawszy dziarskie trio, przejdź po kładce. Rusz Squalla w stronę zielonej kuli.

Gdy wozy się zatrzymają, pomów z Selphie, która objawi ci swój plan. Zbierz grupę Squalla. Ruszaj z nimi ku zachodowi i wsadź ich do pociągu. Grupę Selphie skieruj do bazy rakietowej na południowym-zachodzie kontynentu Galbadian.
Wejdź do zachodniego bunkra, zbadaj błękitne światło na zachodniej ścianie i wyjdź przez lewe drzwi. Miń strażnika i drzwi bezpieczeństwa i idź na wschód, aż zejdziesz ze schodów. Ruszaj na południe. Pogadaj z dwoma wojakami, a potem wróć ku północy i podjedź windą. Pogadaj z żołnierzami przy rampie załadunkowej (missile loading dock), a potem wróć do elewatora i ruszaj na południe, by znów pogadać z dwójką żołnierzy przy przewieszce. Przejdź na północ, podejdź po schodach i zawróć na zachód do drzwi bezpieczeństwa.
Pogadaj ze strażnikiem, wejdź i popatrz sobie, co Selphie zrobi z klawiaturą. Po wyjściu nadal udawaj, odpowiadając "Talk my way out", "We just got here", i "Must be your imagination". Wróciwszy do elewatora, wybierz odpowiedzi "Play it cool", i "Help out". Przesuń pociski. Zejdź i zbadaj kompa przy elewatorze; wybierz Target, ustaw margines błędu na maksymalną wartość (Error Ratio), a potem Data Upload. Idź dalej na wschód, pokonaj strażników i zbadaj komputery. Idź ku północy i zbadaj komputer, by uruchomić mechanizm samodestrukcji - 20 minut powinno wystarczyć. Wróć do wyjścia i zaatakuj bossa. Ten jest dość twardy - użyj Quezalcotla i



ataków opartych na piorunach połączonych z potężnymi Mocami S. W razie potrzeby przyspiesz działania grupy, odwołując się do Haste. Kiedy żołnierze zaczną odliczanie, upewnij się, że twoje Hit Points są maksymalnie wysokie - promień lasera może każdemu odjąć niemal 1000. Zwycięstwo uwieńczy czerwcowe wydanie Weapon Monthly. Biegaj w kółko - czyżby nie było stąd wyjścia?

Zawierucha w ogrodzie

Czegoś brakuje w Balamb Garden! Przejdź się zgodnie z ruchem zegara wokół granicy parteru, dokładnie badając każdy rejon i neutralizując zagrożenia. Pogadaj z uratowanymi ludźmi, by dostać kilka użytecznych przedmiotów. W twojej sypialni znajdziesz punkt Save. Znajdź Xu w przedpokoju i idź za nią na piętro, pogadaj z nią raz jeszcze i idź wyżej, gdzie spotkasz Cida. Przemów do Cida trzy razy i wróć do windy. Gdy się zatnie, zbadaj tabliczkę kontrolną, a potem obejrzyj luk w podłodze. Szybko zejdź po drabinie, zanim wózek ruszy. Otwórz luk i wejdź niżej. Tutejsi wrogowie nie są odporni na ogień; jeżeli możesz, połącz magię ognia z Elem-Atk-J.

Idź dalej szybem, aż trafisz na wielkie koło. Obróć, cofnij się o jedną komnatę i zejdź w dół - po drabinie i po schodach.

Zejdź za kolumnę, by zacząć sekwencję; Squall musi się wspiąć na kolumnę samotnie. Zbadaj panel kontrolny i zejdź po drabinie na dół. Zbadaj migoczące zielone światło w głębi południowo-zachodniego rogu. Zejdź w dół, pociągnij za dźwignię i stań do walki z Szefem. Użyj ataków Ifrita i opartych na żywiole ognia. Przejdź przez most i podejdź po drabinie w dół. Dwa razy obejrzyj panel kontrolny i aktywuj system MD.

"SZef Się baRDZo WkurZY!

Przejdź na pomost na pierwszym piętrze i zajmij się podziwianiem widoku. Wróć do mostu. Pogadaj z Mistrzem NORG i przygotuj się do walki. Dwie boczne kule zmieniają barwy od błękitnej poprzez żółtą do czerwonej. Kiedy są czerwone, uważaj! Uderzaj je (fizycznie), by zakłócić cykl. Zniszcz centralną osłonę, by odsłonić NORGA. Ściągnij Leviathana i walnij go wszystkim, co masz. Kiepsko się sprawia przeciwko wiatrowi odwołaj się więc do Aero i użyj Mocy S - ale pamiętaj też o tych bocznych kulach! Pokonawszy NORGA, idź do izby chorych i pogadaj z dr. Kadowaki i Cidem. Potem zajrzyj na północny balkon na piętrze i spotkaj się z białym SeeD. Idź do biblioteki na spotkanie z Ellone.

Guardian Force: Lewiatan

Lokalizacja: Odbierz od NORGa w piwnicy Balamb Garden
Atak: Tsunami
Żywioł: Woda
Użytek: Komenda Recovery, zdolność auto-potion
Omówienie: Natychmiast naucz się umiejętności odtwarzania - ta komenda odnawia Hit Point jednej z postaci, albo wyrządza straszne spustoszenia (9,9999) umarlakom ożywieńcom. Auto-potion pozwala ci na samoczynne stosowanie leku po trafieniu, co zmniejsza łączne uszkodzenia. Dobrze jest używać tego w kombinacji z medycznymi zdolnościami Aleksandra.

Fisherman's Horizon

Następnego ranka wyjdź ze swego dormitorium, Cid wygłasza oświadczenie i udaje się do ogrodu. Wyjdź przez północny balkon pierwszego piętra. Przejdź przez miasto rozmawiając w miarę z ludźmi, aż dotrzesz do domu burmistrza Dobe pośrodku amfiteatru. Pogadaj z burmistrzem i jego żoną. Po prawej stronie ich pokoju jest sekretny Draw Point - weź stąd czar Ultima, potem wyjdź ze studia i idź za burmistrzem na wschód. Idź po śladach, aż dotrzesz do żołnierzy. Pokonaj żołnierzy i ich szefa. Aby wygrać, użyj Brothers, Leviathan i Quetzalcotl. Potem pogadaj z Rinoą.

Wszyscy na scenę!

Wróć do ogrodu i udaj się na scenę pośrodku kwadratu. Spotkaj się z Selphie i Cid. Czas na koncert. Daj każdemu odpowiedni instrument. Każdy instrument ma wcześniej napisaną partię i nie wszystkie się ze sobą zgadzają. Wybierz te, które razem brzmią harmonijnie! Sax, gitara elektryczna, pianino, i gitara basowa tworzą jazzową wersję "Eyes on Me", a gitara, skrzypce, flet, i bębenek wygrają skoczną melodię ludową. Poleca się dialog melodii ludowej. Wybierz mądrze.

Po rozpoczęciu koncertu, zmień kąt widzenia kamery i przejdź na lewo. Zbadaj krawędź, by zacząć dialog z Rinoą. Następnego ranka idź do mostu i pogadaj z Nidą. Jeśli chcesz, możesz pomyszkować po okolicy, szukając sekretów i opcjonalnych kwestów ubocznych. O wszystkich powiemy ci później.

Balamb Town

Pogadaj z parą posługaczy hotelowych i z galbadiańskim żołnierzem, dopóki nie przyłączy się do ciebie Zell. Przez cały czas tej części scenariusza trzymaj Zella przy sobie. Wejdź do miasta i pogadaj z matką Zella. Porozmawiaj z żołnierzami przed hotelem i tymi, co siedzą w porcie - w głębi miasta. Nie pomiń żołnierza z psem, w głębi portu! Wróć do domu Zella i pogadaj ze wszystkimi zebranymi w jadalni. Wróć do portu i pogadaj z psem. Przeciwko Raijinowi i dwu strażnikom użyj nie Quezalcotlańskich Mocy S. Walcząc z diaboliczną parą, wyciągnij Pandemona od Fijin. Rzuć barierę i osłonę (Barrier i Shell), aby osłonić twoją drużynę i użyj najpotężniejszych (nie Quezalcotlańskich Mocy S.). Skup ataki na Raijinie, on jest z dwójki bardziej niebezpieczny. Po tej bitwie otrzymasz Combat King 002.

Guardian Force: Pandemona

Lokalizacja: Odbierz Fujinowi w Balamb Town
Atak: Tornado
Żywioł: Wiatr
Użytek: powiązanie Spd-J, dodatkowa zdolność Spd+20/40%, absorbcja komend, zdolność inicjatywy
Omówienie: Niezwykły wygląd Pandemona wiąże się z silnym atakiem wiatru. Połączenie 100 doda pośpiechu twojej szybkości odzyskiwania energii. Znaczny jest też wzrost szybkości ogólnej. Komenda Absorb odbiera wrogowi siłę uderzeń i dodaje je do twego życiomierza - bardzo przydatne. Inicjatywa gwarantuje pełny pasek ATB na początku każdej bitwy.

Trabia Garden

Ruszaj do Trabia Garden na północno-wschodnim krańcu kontynentu. Wejdź za Selphie do ogrodów. Idź ku północnemu-wschodowi na cmentarz, potem wróć do fontanny. Na południowym krańcu tego ekranu jest ukryte sierpniowe wydanie Weapons Monthly. Idź ku północnemu-zachodowi (NW) do baraków, a potem skieruj się w prawo, by dotrzeć do uszkodzonej salki kontrolnej. Zbadaj komputer, by przywołać dane Selphie. Wróć na cmentarz. Stąd wróć do baraków i skieruj się na zachód.

Zbadaj pocisk, by wyciągnąć zeń aurę. Na boisku do kosza pogadaj ze wszystkimi, a potem spróbuj wyjść. Ale się porobiło. Gdy znów odzyskasz kontrolę nad przejrzystym Squallem, idź w lewo, pogadaj z dzieckiem, a potem skieruj się na północ do domu. Tu skręć na wschód i potem znów ku północy. Zejdź na plażę. Pogadaj z każdym i znów wróć na plażę. Znów porozmawiaj ze wszystkimi, potem pogadaj z Rinoą i sformuj nową drużynę.

Garden atakuje!

Galbadia Garden to wyspa na południu: idź na NW, wokół Trabia Garden, by tam dotrzeć. Zostaw most, sformuj drużynę i ruszaj do kwadratu. Przejdź w okolice sceny i porozmawiaj z Zellem i Rinoą. Gdy Squall i spółka wrócą na most, poprowadź grupę Zella na zachód od sceny. Ruszaj do przedniej bramy i zmień skład drużyny. Skieruj się do sali wykładowej i pokonaj znajdujących się tam żołnierzy, pogadaj z kobietą i wróć do mostu. Poprowadź Squalla do korytarza na piętrze i pogadaj z dzieciakiem. Po krótkiej rozprawie z żołnierzami wybierz "Look around for another option" i "Press the button for the emergency exit". Najprostszym sposobem na wygraną jest alternatywne walenie w klawisze X i O. Spróbuj unikać jego ciosów, aż będziesz mógł mu zadać Superpunch. Weź Rinoę, wyląduj i przebiegnij pomiędzy bijącymi się grupkami. Wymień Griever, twój pierścień i wejdź do Ogrodów Galbadii.

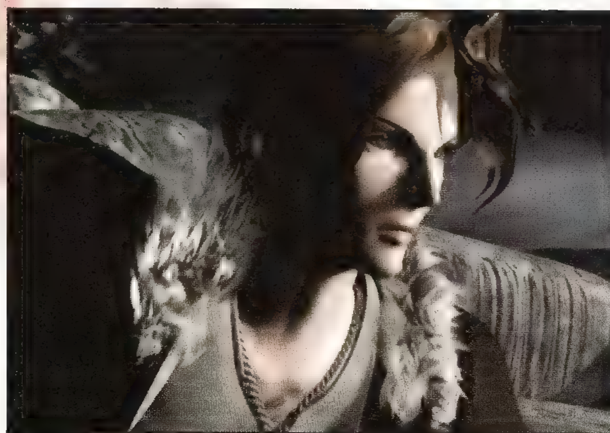
W ogrodach Galbadii

Od punktu Save skieruj się w prawo, potem od korytarza jeszcze raz w prawo. Wespnij się po schodach na piętro i pogadaj z Raijinem i Fujinem. Na piętrze skieruj się na zachód i wejdź do pomieszczenia z prawej. Pogadaj z kadetem, by wziąć pierwszy Card Key. Wróć do punktu Save i przejdź ku lewej. Wejdź do komnaty z lewej i przejdź po lodzie, wychodząc przez drzwi po prawej. Demoniczni Hokeiści mogą ci dostarczyć całą masę EXP i AP, łatwo ich pokonać wzywając Ifrita. Doradzamy, byś poświęcił tu trochę czasu na podciągnięcie charakterystyk. Przejdź przez drzwi z prawej i pogadaj z kadetem, by dostać drugi Card Key.

Wyjdź z pokoju i skieruj się dwakroć na południe, by dotrzeć do punktu Save. Wróć na klatkę schodową, gdzie znajdziesz Raijina i Fujina, a potem wejdź na drugie piętro. Otwórz drzwi, zeskocz w dół i przebiegnij przez boisko do kosza ku wyjściu z lewej. Idź ku południowi, aż dotrzesz do Cerbera. Przed bitwą zapisz grę (południowo-wschodni róg pomieszczenia). Natychmiast sięgnij po Triple i rzuć ten czar na każdego członka grupy! Użyj najpotężniejszych Mocy S. (z wyjątkiem Quezacotl i Pandemona) i potrójnie rzucaj najgroźniejsze zaklęcia (nie zawierające żywiołu wiatru i błyskawic). Przyspiesz działanie grupy (Haste) i nieustannie uzdrawiaj członków zaklęciami uzdrawiającymi i regeneracyjnymi.

Guardian Force: Cerberus

Lokalizacja: po pokonaniu Cerbera w pomieszczeniach Ogrodów Galbadii
Atak: przeciwrakiety
Żywioł: N/A
Pożytek: połączenie ST-Def-Jx2/4, zdolność samoprzyspieszania (auto-haste ability), zdolność expendx2-1 (dwukrotne rzucenie czaru za cenę jednego)
Omówienie: Wezwanie Cerbera rzuca na wszystkich członków drużyny czar podwójny i potrójny - bardzo efektywnie zwiększając możliwości ataku i obrony. W razie starcia z jakimkolwiek poważniejszym przeciwnikiem, przede wszystkim odwołuj się do Cerbera. Auto-haste niezwykle przyspiesza jedna postać.



Ostatki w Galbadia Garden

Pokonawszy Cerbera ruszaj ku zachodowi od lobby i wejdź w drzwi po lewej stronie przejścia. Pogadaj z dziewczyną, by wziąć trzecią Key Card. Wróć do lobby, udaj się na północ i skręć ku schodom z prawej. Potem przejdź na zachód i podjedź windą. Seifer wrócił i nie jest już taki hardy. Przywołaj Haste, by przyspieszyć szybkość ruchów twej drużyny i ochronić Squalla, bo Seifer ma skłonność do wyróżnianie właśnie jego. Przywołaj Moce S. I będziesz miał natrętą z głowy.

Ruszaj ku wschodowi do wielkiej sali wykładowej, gdzie przyjdzie ci stoczyć nielichą bitwę. Na początku będziesz mógł tylko lać Seifera, ale ten osłabł znacznie i łatwo go stłuc do poziomu posadzki. Kiedy to się stanie na czoło wysuwa się Edea. Przywołaj Alexandra i wezwij Cerberusa. Rzuć osłonę (Shell), regeneruj co się da, i wszystkich przyspiesz. Jeśli Edea rzuci na siebie zaklęcie reflect, rozprosz je. Jeśli zacznie uciszać członków drużyny, odwołuj się do Siren Treatment commands. Przywołaj demi i rzuć je na nią, by dać jej do wiwatu. Nie krępuj się i wal w nią najpotężniejszymi Mocami S. Pokonanie Edei kończy dysk.

Guardian Force: Alexander

Lokalizacja: Odebrane Edei pod koniec dysku 2-go
Atak: Sąd Ostateczny
Żywioł: Świętość
Pożytek: Ożywia komendy, zdolność Elem-Defx4, zdolność med data, menu high mag-RF
Omówienie: Alexander jest mistrzem regeneracji. Jego komenda revive działa jak przelot Feniksa - umarli wstają do życia. High mag-RF pomaga ci tworzyć niełatwe zaklęcia wysokich poziomów. Wiadomości medyczne (Med Data) podwajają efekty leczenia. Elem-Defx4 może niezwykle wzmocnić postać. Jak ci się podoba brak podatności na ataki zrodzone z ognia, lodu, piorunu i wody? No właśnie...



Dysk III-ci

Na trzecim dysku zmienia się natura i cel całego kwestu. Ot tak, po prostu. Niewiele tu jest do roboty - chyba że chciałbyś się zająć kwestami pobocznymi. Upewnij się, że nie pominąłeś żadnej Mocy S. Zaleca się także, byś dobrał ile się da do kolekcji Kart i zrobił wszystko, co się da w Balamb Garden Card Club. Znajdź też czas na zdobycie dla Squalla najlepszej broni, jaką jest Lionheart. Dobrze jest udoskonalić wszelką pozostałą broń. Najważniejsze jest opanowanie i udoskonalenie Lionhearta. Gra ma sporą głębię, mnóstwo ukrytych smaczków i trzeci dysk jest właśnie miejscem, gdzie możesz się nimi nasycić do woli. Zanim przejdziesz do finału, zahartuj i przygotuj drużynę, tak by na jej widok i Godzilla dostała biegunki.

Objawienie Prawdy!

Udaj się do domu Edei i znajdź ją nad brzegiem. Uważnie wysłuchaj wszystkiego, co ma do powiedzenia. Wróć do Balamb Garden. Weź lipcowe wydanie Weapons Monthly z ośrodka treningowego - przeszukaj grunt nieopodal stosu materiałów w zachodnim pomieszczeniu. Potem ruszaj do infirmerii, wybierz drużynę i wróć do Świata Laguny...

Na dziennikarstwie trudno zarobić, wiec Mr. Loire wraca na srebrny ekran. Podczas minigierek polegających na walce ze smokiem, osłaniaj się, gdy gad się podnosi do uderzenia i wal, gdy jest po temu okazja. Zanim zaangażujesz się w bitkę, sprawdź, czy drużyna jest odpowiednio wyposażona. Rubinowy smok kiepsko wytrzymuje ataki Shivy (Lód) i Alexandra (Świętość), ale mocno się trzyma przeciwko Pandemona (Wiatr) i Ifritowi (Ogień).

Biel SeeD i Biel Śniegu

Wróć do domu Edei i znów z nią pogadaj. Statek Ellone jest ukryty na półksiężycowatej wyspie na północny-wschód od domu Edei. Znajdź na górze Zone i pomów z nim, aż poprosi o magazyn "Dziewczyna z sąsiedztwa" (Girl Next Door) - wymień go na kartę Shivy. Zejdź do głównej kabiny, przywołaj Holy i pogadaj z białym przywódcą SeeD. Potem wróć do ogrodu, przejdź do infirmerii i pogadaj z Rinoą.

Idź dopóki Squall się nie zatrzyma, a potem pogadaj z Rinoą i idź dalej. Pogadaj z przyjaciółmi, zmień szyk drużyny i idź dalej wedle szyn. Potem wkrocz na śniegowe pole na wschodzie. Wespnij się na szkielet i idź dalej na wschód.

Z ukrytego Draw Point wyciągnij Meteor i idź dalej przez kościany most. Zeskocz w dół i idź na północ ku rozpadlinie. Skieruj się na wschód, do punktu Save, a potem na zachód, by stanąć oko w oko z Szefem. Ten jest Martwiakiem, więc bez trudu go załatwisz zaklęciami leczącymi i komendą Recovery, jakiej nauczyłeś się od Lewiatana. Zbierz tu, co się da, w razie potrzeby skorzystaj z Ensuna, by poprawić stan leków. Przyjrzyj się migotliwej powierzchni skały, by odkryć tajemnicze przejście. I jazda windą!

Ciężkie chwile Laguny!

Pogadaj ze strażnikiem na prawo od elewatora, a potem ze strażnikiem przy drzwiach po lewej. Przemów do Moomby, do człowieka przy konsoli i znów do Moomby. Kiedy pojawia się Kiros i Ward, wyposaż ich w Moce S. Podjedź elewatorem i przekradnij się do wschodnich schodów. Pogadaj z człowiekiem na zewnątrz, a potem wróć do budynku. W południowo-zachodniej części pomieszczenia jest pierwsze wydanie Weapons Monthly. Zjedź elewatorem na dół i stłucz żołdaków. Wyjdź z budynku i wejdź do pojazdu.

W nowym budynku zbadaj cylindryczny elewator pośrodku pomieszczenia. Ruszaj na północ i pokonaj strażnika. Zbadaj konsolę, przed którą stał strażnik, potem zejdź na dół i idź ku północy, by znaleźć Ellonę.

Po spotkaniu z Dr. Odine w pałacu prezydenckim, wyjdź z jego pokoju i udaj się na wschód. Podjedź elewatorem do głównego miasta Esthar. Miasto jest ogromne i łatwo się w nim zgubić, jak pewien angielski król w podwiązkach markizy Salisbury. 9999) Najlepiej wyobrazić je sobie jak dwa greckie symbole Theta, umieszczone obok siebie i połączone siecią ścieżek. Zbadaj miasto i nie omieszkaj udać się na zakupy. Wydostań się przez południową bramę. Jest tu niezwykle wielu nieprzyjaciół, więc użyj zdolności Diablosa (Enc-none), albo wynajmij samochód. Udaj się do Tears Point w południowo-wschodnim zakątku kontynentu i weź Pierścień Salomona z podstawy posągu. Teraz skieruj się na północ, ku Księżycowej Bramie. Wejdź i pójdź za kobietą do elewatora. Wybierz wkroczenie w przestrzeń, dobierz sobie trzeciego członka grupy i wejdź do windy.

Skały Pandory (Pandora Rocks)

Znalazłszy się na ziemi, poprowadź grupę Zella do Esthar. Podjedź windą do laboratorium Odyna. Wejdź na górę i pogadaj z Odynem. Wysłuchawszy tego, co miał do powiedzenia, wyjdź z centrum. Ruszaj na wschód, aż dotrzesz do centralnej bramy, gdzie opuściłeś miasto. Naciśnij odpowiedni klawisz, by się upewnić, że stoisz na miejscu pierwszego celu. Poczekaj aż do 15:00, a potem wsiadaj na pokład Pandory.

Wewnątrz wespnij się po schodach do trzech elewatorów. Zjedź w dół elewatorem 01 i idź ku północy, aż trafisz na robota, który cię wygoni.

Przestrzeń... Najdalsza granica...

mostek. Tam znów z nią porozmawiaj i obejrzyj konsolę.

Podejdź schodami do szatni na wschodnim krańcu korytarza. Patrz, jak Rinoa wychodzi przez śluzę. Weź z szafki kombinezon i ruszaj za nią. Podążaj za Rinoą, aż zamkną się drzwi śluzy, a potem wróć na mostek. Pogadaj z Pietem, potem z Ellone i ruszaj do szalupy ratunkowej. Tam znów pogadaj z Ellone. Uruchomi to minigrę FPP. Ustaw postać pośrodku ekrany i naciskaj klawisz akcji, by ująć Rione.

Przewrót w Nostromo: Ragnarok na Ratunek

Cały Ragnarok obsiedli Obcy. Aby się upewnić, że zostaną martwi - jak są - zabijaj ich w podobnie ubarwionych parach. Jeśli będziesz szybko przeskakiwał z kajuty do kajuty, uda ci się uniknąć starć z niewłaściwymi potworami.. Na dole pierwszej klatki schodowej jest Save Point (za małymi drzwiami przy prawej ścianie w głębi). Załatwiwszy wszystkie pary Obcych (może to być kłopotliwe, ale wytrzymaj), podjedź elewatorem na mostek. Następuje długi muzyczny wtręt, Ragnarok ląduje, a Rinoa znika. Wróć na Ragnarok, przejdź do sali komputerowej, pogadaj ze wszystkimi i niech Selphie zacznie pilotowanie statku.

Nie omieszkaj skorzystać z Autopilota Ragnarok. Wybierz lokację na dużej mapie świata, by natychmiast tam się znaleźć. Niech za ciebie pracuje wiekowa kosmiczna technologia!

Uratowanie Rinoa

Przeprowadź Ragnarok do Pomnika Czarodziejki Esthar. Wejdź do pomnika i pogadaj z naukowcami. Idź na zachód, by uwolnić Rinoę. Wyjdź z budynku i ruszaj ku domowi Edei. Pójdź za Angelo na zachód, ku polu i porozmawiaj z Rinoą. Wyjdź z domu, porozmawiaj z Edeą i ruszaj do Esthar.

Znalazłszy się w Esthar, idź na północ, aż dotrzesz do uszkodzonego podnośnika, a potem na zachód do pałacu prezydenckiego. Wsiądź do windy i ruszaj ku zachodowi, by dotrzeć do prezydenta. Pogadaj z nim i wysłuchaj wszystkiego, co ma do powiedzenia - i nie omieszkaj go spytać, jak się tu dostał!

Przed wejściem do Lunatycznej Pandory, może zechcesz dokończyć niektóre kwesty poboczne...

Przemieść Ragnarok do Lunatic Pandora, który wisi teraz na Tears Point. Natychmiast będziesz musiał stawić czoła Raijinowi i Fujinowi. Odbierz parze Full-life i załatw ich jak to już robiłeś przedtem, tyle że tym razem Bahamut jest użyteczny, jako nie żywiołowa Moc S., a Doomtrain może wpłynąć na status leków.

Pokonawszy dwójkę, ruszaj na północ i skieruj się ku lewej. Pogadaj z Biggsem i Wedge'em, a potem wejdź w tunel po lewej. Zostaw elewator 02, wejdź w elewator 01 i pójdź ścieżką tam, gdzie przedtem wyfrunąłeś. Tym razem stań do walki. Wezwij Quezalcotla. Cerberus niweluje całą drużynę do jednego kawałka i szybko musisz się uzdrawiać. Miń go, by dotrzeć do Seifera. Nieustannie przywołuj Aurę - to twoja jedyna szansa. Kiedy uznasz, że masz dość, rzuć Aurę na samego siebie i zrób rąbankę z biedaka. Koniec dysku nr 3.



Porozmawiaj z załogą i podbierz Rinoę z przedpola. Wygraj od Pieta kartę Alexandra. Wyjdź przez północne drzwi i umieść Rinoę w komorze. Wyjdź, wejdź w korytarz i ruszaj ku mostkowi na północ. Zbadaj monitor, potem wyjdź i wespnij się po południowych schodach. Pogadaj z kobietą gapiącą się w gwiazdy. Idź na południe, by znaleźć Ellonę. Wygraj od niej kartę Laguna. Porozmawiaj z nią i wróć do kajuty Rinoy. Pogadaj z Rinoą na korytarzu i idź za nią na

Guardian Force: Gilgamesh

Lokalizacja: Odin; po pokonaniu Seifera, pod koniec dysku nr 3.

Atak: Zantetsuken/Masamune/Excalibur/Excalipur



Żywioł: N/A
Użytek: N/A
Omówienie: Gilgamesh pomaga twej drużynie podobnie jak Odyn, tyle że Gilguś ma cztery ataki, których może użyć przeciwko nieprzyjaciołom. 0. Zantetsuken jest natychmiastowym uderzeniem śmierci, Masamune i Excalibur potrafią zadać poważne uszkodzenia. Excalipur to raczej żart, który w zasadzie przeciwnikom nie szkodzi.

Dysk IV-ty

Oto ostatnia konfrontacja. Większa część dysku IV-tego poświęcona jest przejściu przez ostatni loch i dramatycznej końcówce - choć jest jeszcze nieco roboty. Wróć do Ragnarok, jeśli chcesz, ale odkryjesz, że większość miast i lochów została zamknięta. Na całe szczęście przygotowałeś drużynę na dysku III-cim i teraz gotów już jesteś do żywiołowego starcia.

Adel

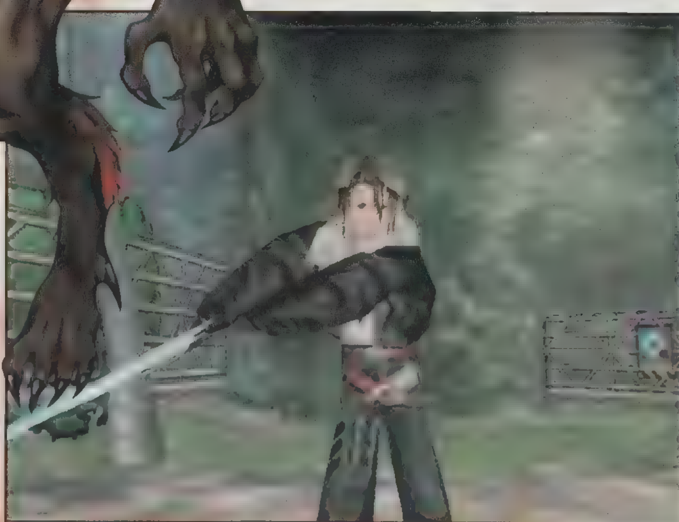
Sformuj nową drużynę i ruszaj ku południowi, gdzie walczyłeś z Seiferem. Wespnij się na pierwszą drabinę, obok koła i przejdź po półce na prawo, by spotkać Adel. Twoje Moce S. i potężne zaklęcia są w większości bezużyteczne, bo nie możesz ryzykować krzywdy Rinoa. Użyj ataków fizycznych i zaklęć, które można kierować na cel - od czasu do czasu, lecz Rinoę jakimś poręcznym zaklęciem.
Pierwszy punkt Save jest prawdziwy, pozostałe to zmyłki. Stoisz przed długą, uporczywą walką przeciwko licznym czarodziejkom. Wiedźmy fałszywe mają w sumie tylko kilka tysięcy punktów odporności. Ostatnia - będziesz wiedział, kiedy się do niej dobierzesz - jest nieco twardsza. Może walić członków drużyny z siłą 1000 jednostek. Uważaj więc i nie dopuszczaj do obniżenia odporności.
Jak zacznie odliczać, zabij ją szybko, albo osłoń i podlecz twoją grupę - bo jak grzmotnie, to klękajcie narody!

Powrót na Ragnarok

Wejdź w drzwi najbliższe zamkowi i wkrocz do kniei. Ruszaj na północny-zachód puszczy, by dostać luźnego chocobo.
Na chocobo przejedź ku południowi wzdłuż płytkich brzegów Esthar, aż dotrzesz do kontynentu Centra. Ragnarok możesz znaleźć wśród pustyń na zachód od wyspy Cactaur (zobaczysz ją na mapie świata jako czerwoną plamkę). Wejdź w bramę nieopodal statku, by wrócić do zamku. Powrót do Ragnarok daje ci coś więcej niż tylko wzmożoną ruchliwość. Członkowie kluby karcianego odkryją, że ich bracia podążyli za nimi. Co więcej, klub karciany ma teraz do dyspozycji rzadkie, jedyne w swoim rodzaju karty znajdowane tylko w określonych warunkach na poprzednim dysku. Skompletuj swoją kolekcję.

Zamek Ultimecii

Wejście do zamku jest na plaży: wespnij się po łańcuchu. Ultimecia użyje wiele ze swojej mocy, by cię pozbawić rozmaitych zdolności - i musisz kolejno, (krok po kroku) je odzyskiwać. Co prawda solucja ta została napisana pod kątem jednorazowego przejścia gry, zalecamy jednak, byś zapisywał grę po każdym pojedynczym zwycięstwie. Wiąż magię z siłą i nieustannie uzdrawiaj drużynę. Pierwszy z wrogów Sphinxara, czeka pośrodku głównej sali, Atakuj go nie dając mu chwili wytchnienia i wykorzystuj magię, gdy tylko będziesz mógł.
Podejdź schodami po prawej, a potem przejdź przez drzwi. Zejdź po schodach ku północy, by dotrzeć do galerii sztuki. Zbadaj wszystkie malowidła na parterze i piętrze, a potem obejrzyj wielkie malowidło na zachodniej ścianie na piętrze. Wprowadź imiona, które zawierają rzymskie cyfry, wskazywane przez wskazówki zegara: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM i VIATOR. Trauma niewiele wskóra przeciwko atakom żywiołu powietrza, w razie potrzeby rzuć więc czar Tornado. Otwórz komendę "draw".
Idź ku północy przez galerię i zejdź po schodach do piwnicznej zbrojowni. Wejdź w drzwi po lewej, weź więzienny klucz i stan do walki z kolejnym twardzielem. Czerwony Gigant jest niezwykle odporny - jedyną twoją nadzieją są ataki oparte na grawitacji. Przygotuj demi i ciśnij w draba. Otwórz komendę Guardian Force.
Wróciwszy do głównej sali, skieruj się ku drzwiom północnym. Przejdź ku kandelabrowi - spadnie. Otwórz rozbitą klapę i wejdź do piwnicy. Połącz Firaga ze swoim atakiem i Thuraga ze swoją obroną. Jeśli sprawisz się właściwie, jegomość okaże się miękki, jak podbrzusze małża. Odzyskaj zdolność Resurrection.
Wyjdź z piwnicy i skieruj się na północ. Miń fontannę i podejdź po schodach na prawo od organów.
Przejdź po moście, aż klucz opadnie. Cofnij się do komnaty ze zgiętą pokrywą i skieruj się ku zachodowi, by dotrzeć do głównej sali. Idź na wschód przez wielką salę i galerię sztuki, a potem wróć do zbrojowni w piwnicy. Znajdź klucz (w rzece) i otwórz drzwi we wschodniej stronie postumentu. Gargantua kiepski jest i mało odporny przeciwko świętym atakom. Odzyskaj zdolność Limit Break.
Teraz będą ci potrzebne jednocześnie dwie drużyny - jedna, wyposażona do walki, i druga do przemieszczania przełączników. Ta druga potrzebuje tylko Diablosa i jego zdolności Enc-none. Poprowadź ją w górę schodami głównej sali i przez drzwi po lewej. Idź dalej, aż dotrzesz do kręgu wymiany drużyn przy windzie. Poprowadź teraz prawdziwą grupę uderzeniową ku lewej klatce schodowej, do góry i na zachód do drugiego elewatora. (Jeżeli elewator się nie ruszy, musisz wrócić do galerii i zbadać wszystkie malowidła).



Weź grupę pozorantów na zachód, by znaleźli klucz od wodnego upustu (floodgate key); a potem niech ruszą do piwnicy przy zbrojowni. Zbadaj klamkę na prawo od więziennych drzwi i spuść wodę. Wróć do fontanny na zachodzie tuż przed organami i weź klucz do upustu. Ruszaj na południe do punktu zmiany drużyn i zajmij się prawdziwkami.
Skieruj prawdziwków na południe od komnaty z elewatorem. W komnacie z migotliwym światłem niech otworzą mroczne drzwi po lewej. Aby stawić czoła szefowi, trzeba otworzyć wszystkie cztery trumny. Jeżeli nadasz im numerację od lewej do prawej (1,2,3,4), to badaj je w kolejności 3,1,4,2. Catoplebas jest cienki przeciwko atakom opartym na żywiołach ziemi i wody, i może absorbować błyskawice. Trzymaj Thundraga jako elen-def i wezwij braci, Shivę i Leviatana. Odzyskaj zdolność command.
Wróć do głównego korytarza i skieruj się do północnych drzwi. Niech pozoranci przełożą przełącznik w komnacie pod kandelabrem - tam gdzie jest zgięta pokrywa - przez zajęcie miejsca w kręgu wymiennym. Przejdź przez kandelabr. Szef zacznie szaleć nanosząc spore szkody, więc Leviatan i jego zdolności uzdrawiania są jak znalazł. Tuż przed niesławnym końcem szef gruchnie jak Oppenheimer w klopiku pod Alamogordo. Kupa huku. Odzyskaj komendę Item.
Wróć do komnaty z organami. Wespnij się po schodach po prawej, przejdź przez most i wejdź w lewe drzwi. Wspinaj się na wieżę, aż dotrzesz do gigantycznego wahadła. Skocz na nie i przeskocz na drugą stronę, by spotkać Tiamat. Wezwij Cerberusa i rzuć na wszystkich osłonę i czar regeneracji - czarna flara może nanieść nawet do 7500 pkt. uszkodzeń! Użyj triple flare, meteor, ultima i rzuć czar aury na Squalla i Irvine'a. Odzyskaj zdolność Save.

Idź dalej wedle spiralnej ścieżki, pokonuj wskazówki trawersami i spuszczaj się po drabinach. Na ostatnim punkcie Save zapisz grę... I otwórz drzwi...

Ultimecia

Bitwa zaczyna się od dość niemiłej niespodzianki - twoja drużyna została wybrana na chybił trafił. Możesz spróbować porozdzielać Moce S. I zaklęcia... ale cóż znowu? To ostatni z twoich przeciwników i chcesz być w najlepszej formie! Wyposaż całą trójkę tak, jakby czekał ich Armageddon - co zresztą odpowiada prawdzie. Jeśli któryś ci nie pasuje, wycofaj go sam - prawie natychmiast jego miejsce zajmie inny, bardziej odpowiedni.
Pierwsza jej forma może być załatwiona przez dobrze umieszczone zaklęcia Aury przez Squalla. Wykorzystaj tę względną łatwość na przygotowanie wybranej przez ciebie grupy do walki. Wezwij Cerberusa i osłoń oraz zregeneruj wszystkich. Druga forma Tiamat to już sprawa cięższa. Ultimecia potrafi unicestwić wszystkie indywidualne zaklęcia jednej postaci, te najważniejsze więc rozdziel pomiędzy dwu lub trzech wojowników. Używaj wszystkich Mocy S, z wyjątkiem Braci, Doomtrain i Diablosa. Często za to rzucaj czar Aury. Druga forma Ultimecii walczy wstrząsami fazowymi, i każdemu się dostaje po 6000 jednostek uszkodzeń. Przygotuj się na to, że trzecia jej forma jest jeszcze paskudniejsza - potrafi przywalić całej drużynie po 2000 do 3000 jednostek razem - musisz więc potroić ich odwagę. Używaj jak najpotężniejszych zaklęć i Aury.
Ostatnia forma ma atak wprost zniewalający - Piekielny Wyrok (Hell's Judgment). Ten potężny cios redukuje energię każdego do jednego punktu - ale Leviatan może to zregenerować! Użyj jego mocy i curaga, by utrzymać pozycję. Potrójnie rzucona magia i Aura są znów daniem dnia! Kiedy Ultimecia zechce ściągnąć na siebie Apokalipsę, powinieneś szybko zrobić dwie rzeczy. Po pierwsze - ustawić swe Hit Points na maksa i osłony na fulla, bo walnie w ciebie 7000 jednostek niszczącej mocy. Po drugie, twoja drużyna może podpatrzeć, jak się rzuca zaklęcie Apokalipsy - co może się zaraz przydać. Potrojenie Apokalipsy pokaże Ultimecji, gdzie raki zimują. I dobrze jej tak! Po długiej i zaciekłej walce, zwycięstwo przypadnie Tobie i będzie słodkie, jak przedwyborcze obietnice polityka.

The Guardian Force

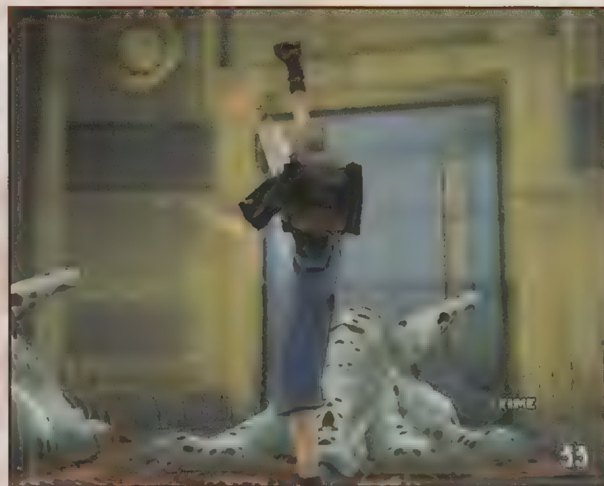
(kwesty poboczne)

Moce Strażnicze znajdowane na pierwszych dwu dyskach zdobywa się ciężką służbą i pracą. Zdobywasz je od napotykanych postaci, i pokonawszy w boju złe stwory. Późniejsze są nieco trudniejsze do znalezienia i zdobycia. Procedury zdobycia i zawładnięcia nimi są dość skomplikowane. Można je zdobyć penetrując podziemne labirynty lub wykonując zawiłe rytuały. Posługując się tą sekcją, uzupełnisz kolekcję Mocy S.

Doomtrain

Znaleziony w Tears' Point Pierścień Solomona połączony z właściwymi urządzeniami pozwoli ci na korzystanie z Mocy S. Doomtrain. Pierwszy potrzebny ci element to sześć Remedy+. Remedia sprze-





dawane są w większości sklepów; wetknij 60 remediów w sześć Remedy+ z Lev Up memu Aleksandra. Będą ci też potrzebne stalowe rurki 0 znów sześć - te możesz skraść gorylowatym Wendigosom na południe od Deling City. Znajdziesz ich w trójkącie ograniczonym z dwu stron torami i z jednej drogą brukowaną. Ostatnim elementem jest sześć macek Malboro. Te można ukraść albo wygrać od Malborosów z wyspy najbliższej niebiańskiej przystani. Wyposaż postać w inicjatywę, kubek (mug), samoprzyspieszacz i Spd+40%. Przy odrobinie szczęścia może ci uda, zanim Malboro zionie swym paskudnym oddechem.

Lokalizacja: połącz Solomon's Ring z 6x Remedy+, 6x stalową rurką, i 6x Malboro macka
Atak: Rozpędzony pociąg
Żywioł: trucizna - i niweluje wszystkie statusy leków
Użytek: ST/Elem-Atk/Def połączenie, zdolność samoosłony
Omówienie: wezwanie Doomtrain zatruwa nieprzyjaciół. W zasadzie wszystkich. Jego - połączenia ST-Atk-J, Elem-Atk-J, Elem-Defx4, i ST-Def-Jx4 są bardzo cenne. Autoosłona chroni postać przed atakami magicznymi.

Tonberry
Teraz, kiedy przestało działać ograniczenie czasowe, wróć do ruin Centra. Nieopodal wejścia spotkaj się z Tonberrysami i stłucz ich do bruku. Są twardzi, ale można sobie z nimi poradzić - Diablos i silne ataki fizyczne powinny załatwić sprawę. Nie omieszkaj ożywić zabitych członków drużyny - Tonberrysi lubią zabijać. Pokonaj 20-tu Tonberrysów i nie zapomnij o zapisywaniu (save) stanu gry. Po 20-tym zwycięstwie przyjdzie ci się zmierzyć z Królem Tonberrysów. Diablos powinien dobrze mu dać do wiwatu, podobnie skutkują podwójne i potrójne potężne czary. Jeśli masz Aurę, nie omieszkaj jej użyć. Pokonaj draba, by zawładnąć Tonberry Guardian Force.

Lokalizacja: Po pokonaniu 20-tu Tonberrysów i ich Króla w ruinach Centry.
Atak: Nóż wodza (Chef's knife)
Żywioł: Żaden
Użytek: komende LV Up/ LVDown, menu haggle, menu sell-high, menu familiar
Omówienie LV Up przydaje się w trudniejszych bitwach, dodaje te doświadczenia. LV Down osłabia nieprzyjaciół i pozwala ci na łatwiejsze zwycięstwo. Haggle ułatwia targowanie z kupcami. Sell-high pozwala uzyskać wyższą cenę za sprzedawany sprzęt. Familiar sprawia, że kupcy składają ci bogatsze oferty - jak dla znajomków.

Cactaur
Na południowo-wschodnim krańcu świata jest niewielka pustynia, gdzie spod piasku wyskakują kaktusy. Mieszkają tu Cactaury, małe, nieśmiałe stworki, które w sumie dają ci po 20 AP. Walka z nimi może ci dodać do 60 AP w jednej bitce, ale musisz być szybki, bo Cactaury są bardzo zwinne.
Na koniec powinieneś odszukać duży kaktus i stanąć do walki z okropnym Jumbo Cactaurem. Nie jest za trudny do pokonania, ale ma mnóstwo energii. Rzuć nań Meltdown. Kiepsko też wytrzymuje nadmiar wody - połącz 100x wodę do Elem-Atk i wezwij Leviatana z Shiwą. Rzuć Aurę na Squalla i Irvine'a. Jeśli Squall ma Lionhearta, miejmy nadzieję, że zrobi zeń właściwy użytek. Tymczasem Irvine powinien wetknąć w Cactaura tyle ołowiu, ile się tylko da. Nie omieszkaj się uzdrawiać i ratować towarzyszów. Po długiej i upierdliwej walce - zwycięstwo!

Lokalizacja: Pokonaj Jumbo Cactaura na Cactaur Island
Atak: 1,000 igieł
Żywioł: Żaden
Użytek: Połączenia Eva-J i Luck-J, wzrost Luck+50%, dodatkowe zdolności
Omówienie: siła uszkodzeń Cactaura jest równa liczbie dziesiątek jego poziomu pomnożonej przez 1000 - Cactaur 47 poziomu może walić z siłą 4000 hit points. Cactaur jest jedynym strażnikiem, który może zwiększyć twoje szczęście lub zdolność do uników - co jest niezłym bonusem. Doskonale zna się też na wyszukiwaniu bonusów.

Bahamut: głębokowodne laboratorium badawcze. (Deep Sea Research Center)
Zatopione laboratorium w południowo-wschodnim zakątku mapy jest pełne ognistych stworów, połącz więc Blizzaga ze swoim żywiołowym atakiem i Firaga z żywiołową obroną. Stój spokojnie, kiedy światło się obraca i poruszaj się, gdy ulega przyćmieniu. Zbadaj przód źródła światła. Wybierz pierwszą opcję po pierwszym pytaniu i drugą po drugim. Po trzecim pytaniu wybierz sekretną, niewidzialną opcję, by się bić. Użyj Aura, Guardian Forces i potrójnej magii. Odwołuj się też do Curaga i Ful-life, by restaurować drużynę.

Lokalizacja: Pokonaj Bahamuta w Deep Sea Research Center
Atak: potężny błysk (Mega flare)
Żywioł: Żaden
Użytek: Zdolności x4, zdolność Str+60%, zdolność Mag+60%, zdolność odnajdywania rzadkich przedmiotów, zdolność auto-protect
Omówienie: potężny, nie oparty na żadnym z żywiołów atak Bahamuta sprawia, że jest idealnym sprzymierzeńcem przeciwko niemal każdemu wrogowi. Dzieli z innymi wiele użytecznych zdolności, ale jest klasą sam dla siebie. Zdolność pomnażania przez 4 sprawia, że Szczęściarz staje się niczym siłownia. Potrafi znajdować rzadkie przedmioty i elementy broni. Ten, kto odziedziczy po nim moce, zyska nieodpartą siłę.

Eden: Powrót do Deep Sea Research Center
Po uzyskaniu mocy Bahamuta i powrocie na kokpit Ragnaroka trzeba jeszcze coś znaleźć.
Wróć na wyspę z Zellem i opuść się w dostępne dopiero teraz głębie. Użyj na każdym piętrze właściwą liczbę bloków pary 4,2,2,1 i 1. Niech Zell zajmie się machiną do otwarcia drzwi, a potem zejdź niżej. Jeżeli nie chcesz spotykać nieprzyjaciół, odwołaj się do zdolności Diablosa (enc-none). Są tu chyba najwięksi twardziele w grze, więc dobrze przygotuj drużynę. Obok machiny na samym dnie jest sekretny punkt Save! Powinieneś mieć jeszcze 10 bloków pozostałej energii - uruchom machinę, by pokonać ostateczną broń. Tu się kryje najpotężniejszy ze Strażników, Eden. Użyj Cerberusa, by podwoić i potroić zdolności drużyny. Rzuć regen, shell i barrier na wszystkich trzech członków. Wyciągnij od bossa demi i rzuć, by dokonać ogromnych spustoszeń. Bardzo skuteczne też są aura i najsilniejsze Moce S. Upewnij się, że każda z twoich postaci ma jakiś sposób na ożywienie kumpla załatwionego przez promień - 9998 punktów to nie w kij dmuchał. i niech mocz będzie z tobą!

Lokalizacja: Wydobyte z ostatecznej broni w Deep Sea Research Center
Atak: Oddech Wieczności (Eternal breath)
Żywioł: Żaden
Użytek: komende Devour, zdolność Expendx3-1, menu GFAbl Med-RF
Omówienie: Eden rozwala wszelkie bariery i potencjalnie może nanieść uszkodzenia rzędu 40000 punktów. Komenda devour nie za bardzo jest skuteczna dla niewielkiej celności, ale jak trafi, natychmiast zabija. Expendx3-1 pozwala postaci rzucać trzy zaklęcia kosztem jednego. GFAbl Med-RF pozwoli ci tworzyć przedmioty, które nauczą twe Moce S. użytecznych umiejętności.

Simkin



producent: Ubi Soft
platforma: PC

Rayman 2



W swoich czasach, Rayman był moją ulubioną grą platformową, a na ukazanie się jego drugiej części czekałem z niecierpliwością. Sequel okazał się być znacznie lepszy od swego poprzednika. Gra nie straciła nic na swojej grywalności, a zyskała trójwymiarową, kolorową grafikę. Przejdźmy teraz do samej gry. Naszym głównym celem będzie odnalezienie i przebudzenie wszechpotężnej istoty o nazwie Polokus (gość ma naprawdę długie ręce!). Aby to uczynić, będziemy musieli znaleźć i połączyć ze sobą cztery maski, znajdujące się w różnych zakątkach świata.

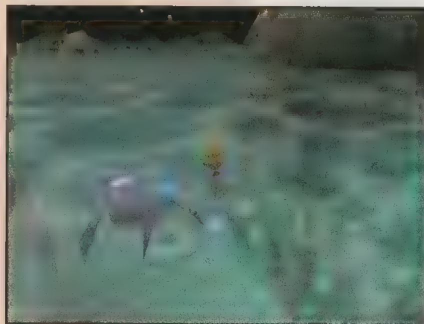
Musicie wiedzieć, że to zadanie nie jest łatwe (na drodze spotkamy wiele przeraźliwych potworów :)). Na początku przydałoby się dowiedzieć do czego służą znajdowane tu i tam świecące kule. Otóż czerwone służą do regeneracji sił fizycznych Raymana. Żółte do udostępniania nam bonusowych leveli (przeważnie trzeba ich uzbierać ok. 50, aby dostać się do każdego z dodatkowych leveli). Służą one również do zyskiwania wyższych poziomów doświadczenia. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy to źli piraci przejęli kontrolę nad światem Raymana i wtrącili go oraz większość jego przyjaciół do lochów. Liczba więźniów stale wzrasta, o czym może świadczyć licznik spotkany na samym starcie. Po krótkim czasie, do Ray'a przyłączy się Globox, stary przyjaciel, który podaruje mu specjalną, srebrną kulę, która przywróci nam jedną z wielu straconych mocy. Powie nam również, że powinniśmy odnaleźć i uwolnić z rąk piratów wróżkę o imieniu Ly.

Uwagi:

1- Staraj się zbierać jak najwięcej żółtych kul. Nie dość, że udostępniają nam ukryte poziomy, to są też niezbędne do przechodzenia przez niektóre teleportery.
2- Zawsze, gdy chcesz gdzieś wylądować (korzystając z helikopterka), upewnij się, że twój cień znajduje się dokładnie w tym miejscu.
3- Gdy strzelasz do przeciwnika, staraj się cały czas strafować. Da to ci możliwość zniszczenia przeciwnika, nie doznając poważnych obrażeń.
4- Jeżeli jakieś drzwi są zabarykadowane, to z pewnością gdzieś w pobliżu znajduje się stoisko z ładunkami wybuchowymi (w beczkach). Należy więc podnieść jedną z beczek i rzucić ją w stronę zablokowanych drzwi. Czasem rozwiązaniem może być po prostu oddanie strzału w stronę drzwi.

Sterowanie

Gdy przejmiemy kontrolę nad postacią, rozwalamy siatkę blokującą przejście (za pomocą pięści) i przechodzimy przez tunel. Teraz czeka nas mała przejażdżka. Po drodze staramy się zbierać jak najwięcej czerwonych kul, które, jak wyżej wspomniałem, regenerują naszą siłę fizyczną. Gdy już znajdziemy się na dole, uświadomimy sobie, że nasz przyjaciel Globox gdzieś zaginął. Po kilku chwilach, spotkamy sympatycznego motylka o imieniu Murphy. Będzie to nasz asystent podczas gry, który nieraz nam pomoże w beznadziejnej sytuacji. Powie nam, że aby go przywołać, wystarczy podejść do magicznych kamieni, które można w niejednym miejscu spotkać, a Murphy pojawi się nam przed oczami z bezcenną radą. Po rozstaniu się z nowym przyjacielem, wskakujemy do wody i biegniemy w lewo. Napotkamy tam wiszącą klatkę. Murphy nam powie, że trzeba ją rozwalić, aby przejąć znajdującą się w jej środku energię. Wystarczy więc podskoczyć i strzelić. Gdy energia będzie nasza, otworzy się zapadnia, do której należy wskoczyć. Po przejściu przez tunel, będziemy musieli iść cały czas prosto wspinając się na coraz to wyższe stopnie. W końcu natkniemy się na trzech niebieskich potworków (są to dzieci Globoxa). Będziemy musieli polecieć w ich stronę, i złapać się krawędzi na której stoją. Gdy maluchy dowiadują się o zaginięciu ojca zaczynają becześć, a ty, aby ich uspokoić, musisz im przyrzec, że przyprowadzisz do nich ojca całego i zdrowego. Maluchy wskażą ci drogę, którą musisz pójść. Pod koniec ścieżki znajdziemy dwa słupy, mieszczące między sobą trochę energii. Będziemy musieli się wspiąć na górę (opierając się o obydwa słupy). Tam znajdziemy klatkę, która po zniszczeniu wydusi z siebie czterech Teensies, istoty posiadające moc przywoływania teleporterów, prowadzących do innych wymiarów. Zanim jednak nam w tym pomogą, będziemy musieli mieć kolekcjonowane 5 kul żółtej energii z całej mapy (pierwsze 4 nie sposób ominąć, jedyny, który mogliśmy przeoczyć to ten znajdujący się przy dzieciach Globoxa, dokładnie pod wodospadem). Gdy to zadanie zostanie ukończone, brama do nowych światów stanie przed nami otworem, a my będziemy mogli się spokojnie między nimi przemieszczać.





PIERWSZY ETAP:

Ta misja jest bardzo łatwa. Na samym początku należy pobiegnąć w stronę rosnącego przed nami grzyba i wskoczyć na niego, odbijając się wysoko w górę i zahaczając o rośliny. Przechodzimy po nich do końca. Gdy już z nich zejdziemy, idziemy przed siebie, natrafiając na jeziorko, w którym szaleje groźna gigantyczna pirania. Od razu ją należy unicestwić, a następnie przeskoczyć po roślinach na drugi koniec jeziora, poczym wspinać się na górę po skałach, przeskakując z jednego stopnia na drugi. Teraz wciskamy dźwignie, otwierając drzwi po lewej. Zeskakujemy więc do nich i przechodzimy przez nie. Idziemy w dół do obszernej polany ze znakiem określającym, że w okolicach grasują mięsożerne ryby. Teraz musimy iść wokół jeziorka w stronę siatki, na którą się musimy wdrapać, a następnie skręcić w prawo i przeskoczyć na znajdujący się dokładnie przed nami most. Wchodzimy na górę, gdzie znajdziemy dwie sprężyny. Wskakujemy więc najpierw na tę niższą, a potem w odpowiednim momencie przeskakujemy na drugą, i zeskakujemy do nory. Znajdziemy się w pomieszczeniu z dwoma słupami z zarośniętymi roślinami, na które się należy wspiąć. Teraz biegniemy prosto przed siebie. Dojdziemy do jeziora z groźną rybą. Wchodzimy więc na zarośla i zaczynamy się kierować na lewo. Gdy zobaczymy rybę, czekamy na moment, w którym jej nie będzie widać na ekranie, i kontynuujemy drogę dalej. Natkniemy się na pierwszego pirata w grze. Po krótkiej rozmowie, zacznie do nas strzelać z płonących kul. Zauważcie, że na środku tego pomieszczenia znajduje się deska zasłaniająca dziurę w podłodze. Musimy stanąć na niej i poczekać, aż pirat rzuci w nas płonącą kulą, a następnie odskoczyć. Pirat wtedy zniszczy deskę, otwierając nam przejście. Zeskakujemy na dół i przeskakujemy ze skrzynki na drugą. Gdy już będziemy bezpiecznie stali na ziemi, wspinamy się na górę po pajęczej sieci. Musimy jednak uważać na spadające z góry beczki. Najlepiej przeczekać trochę, i, gdy beczka będzie spadała z lewej, przejść na prawą, a potem przeskoczyć w lewo i iść przez chwilę w górę, teraz przeskoczyć na prawo i znowu w górę, i tak dalej do samego szczytu. Na górze niszczymy i przechodzimy przez zablokowane drzwi. Skręcamy w lewo, a następnie wchodzimy na górę po schodach. Czeka nas pierwsza konfrontacja z przeciwnikiem. Najlepsza taktyka na tych drani to po prostu trzymać CTRL, co pozwoli nam na strafowanie podczas oddawania strzałów. Zauważcie, że na lewo od tego pomieszczenia znajdują się zabarykadowane drzwi. Aby je otworzyć, trzeba wejść do pokoju na prawo i wziąć leżącą na ziemi beczkę, a następnie rzucić nią w kierunku tych drzwi. W środku znajdziemy klatkę mieszczącą w sobie pokaźną ilość energii. Wracamy do pokoju, w którym braliśmy beczkę i zabijamy pirata (jeżeli tego wcześniej nie dokonaliśmy), a następnie wspinamy się na górę po siatce, zbierając po drodze napotkane kule. Wskakujemy do środka. Na dole spostrzeżemy sieć osłanianą przez wiązkę laserową, trochę wyżej dźwignie, a jeszcze wyżej zamknięte drzwi. Aby przez nie przejść, trzeba będzie w odpowiednim momencie zeskoczyć na sieć tak, aby wiązka laserowa nas nie poraziła, odbić się od niej i strzelić w dźwignie, a następnie złapać się krawędzi już otwartych drzwi. Wdrapujemy się na górę i przeskakujemy przez laser. Schodzimy na dół po schodach i zabijamy strażnika pilnującego dźwignie. Teraz uaktywniamy dźwignię, otwierając sobie bezpieczne przejście przez znajdujące się dokładnie pod nami drzwi. Przechodzimy przez nie i przeskakujemy przez następną barierę laserową. Idziemy przed siebie, a następnie schodzimy na dół po znajdującej się na lewo siatce. Spotkamy uwięzioną Ly. Aby ją uwolnić, trzeba pójść w lewo i dojść do wielkiego urządzenia, przed którym znajduje się beczka. Zauważcie, że to urządzenie posiada trzy otwory pozatykane deskami (aby para z nich nie wylatywała). Cały trik polega na tym, aby podnieść beczkę z ładunkiem wybuchowym, a następnie kierować się z nim w stronę urządzenia. W naszą stronę zostanie wystrzelona kula armatnia. Aby

się z nią uporać, wystarczy podrzucić do góry beczkę - klawisz A - oddać jeden strzał, rozwalając kulę, a następnie złapać znowu beczkę. Jeżeli po podrzuceniu beczki poruszymy się choć troszeczkę, beczka spadnie koło nas, zadając nam masywne obrażenia. Teraz należy rzucić beczką w jeden z zablokowanych otworów. Czynność należy powtórzyć 3 razy. Po tej operacji, Ly zostanie uwolniona, i powie nam co trzeba zrobić dalej. Da nam nawet magiczną moc, pozwalającą nam na rzucanie świecących kul, które są bardziej efektywne niż pięść. Wracamy na górę po siatce i skręcamy w lewo. W powietrzu będzie latał sobie różowy pierścień, do którego należy oddać strzał, aby się na nim zawiesić i przeskoczyć na drugą stronę mostu. Biegniemy kawałek do przodu i zeskakujemy z bardzo wysokiej przepaści. Radzę uruchomić swoje śmigło, bo inaczej lot skończy się twardym lądowaniem. Podczas lotu napotkamy śpiącego strażnika, który zacznie w nas strzelać. Radzę wtedy na krótki czas wyłączyć wiatraczek i wylądować dokładnie nad głową drania, a następnie zabić go, zebrać energię z klatki i kontynuować drogę w dół. Znajdziemy się teraz w pomieszczeniu, w którym szaleją trąby powietrzne. Trzeba stanąć pod najmniejszą z nich i uruchomić swoje śmigło, aby wzbić się w powietrze. Teraz należy przelatywać z jednego na drugie, pamiętając, że jeżeli raz skusimy, będzie trzeba powtarzać większość zadania od początku. Gdy już będziemy na szczycie, uwalniamy Teensiesa z klatki, który otworzy nam przejście do następnego etapu.

DRUGI ETAP:

W tym etapie będziemy się musieli wykazać szczególnym refleksem. Na samym początku zaczynamy przeskakiwać z listka na listek. Po prawej zauważymy wiszącą siatkę, na którą należy wskoczyć, a następnie przejść po niej maksymalnie w lewo. Gdy już będziemy na samym końcu, zauważymy po drugiej stronie most. Wspinamy się więc na szczyt siatki i podskakujemy do góry, a następnie obracamy się w powietrzu i łapiemy się siatki z drugiej strony. Odskakujemy do tyłu i uwalniamy swojego starego przyjaciela Sama (dziwnego morskiego smoka). Powie nam, że widział dwóch piratów uprowadzających Globoxa. Zaproponuje nam pomoc. Oczywiście należy skorzystać! Oddajemy więc strzał w jego stronę, zaczepiając się o jego plecy. Teraz czeka nas wspaniała przejażdżka. W tym wodnym rejsie szczególnie należy uważać na podskakujące ryby oraz na miny wodne. Na tych pierwszych najlepszą strategią jest po prostu uchylanie się (przycisk CTRL). Jeżeli chodzi o miny, to należy je po prostu omijać bądź przeskakiwać. Większość początkowych przeszkód można omijać, trzymając się cały czas lewej burty. Ważne tutaj jest również zebranie jak największej ilości żółtych kul z energią. Szczególną uwagę powinniśmy zwrócić na znajdujące się w wodzie klatki oraz na uśmiechające się ciemnożółte światełka (każde z nich daje około cztery kule). Jeżeli jednej z kul nie uda się nam zdobyć za pierwszym podejściem, powinniśmy się wywalić przy najbliższej okazji, i spróbować szczęścia za drugim razem (w sumie w tym etapie powinno się uzbierać ponad 40 żółtków). Gdy przejażdżka dobiegnie końca, zeskakujemy z grzbietu Sama, uwalniamy z klatki Teensiesa, który zagwarantuje nam bezpieczne przejście przez portal.

TRZECI ETAP:

Jeżeli na początku etapu będziemy mieli wystarczającą ilość energii (żółtych świateł, określona liczba zostanie nam podana po wciśnięciu i przytrzymaniu klawisza F1), kierujemy się w lewo, gdzie spotkamy unoszącą się w powietrzu duszę Ly. Zagwarantuje ona nam przejścia do jednego z bonusowych leveli. Powinniśmy przez niego przebrnąć przed kontynuacją reszty trzeciego etapu. Ta sekretna plansza, to kopalnia energii! Celem jest ściganie się wraz z Ly do mety, zbierając po drodze jak największą ilość żółtków. Na trasie znajdziemy też błyszczące kwadraty. Służą one do regenerowania naszego czasu. Ja osobiście przeszedłem ten level w 2 minuty i 5 sekund. W dodatku zgromadziłem aż 38 światełek. Jeżeli przejdziemy tę planszę pomyślnie, nie będziemy musieli wracać (w czwartej misji) do poprzednich światów, gdyż będziemy tam potrzebowali 100 energii. Gdy już się uporamy z tym wyzwaniem, powrócimy do miejsca startu trzeciego etapu. Biegniemy przed siebie i zeskakujemy na dół, lądując na widoczny na wodzie kamień. Zacznie on płynąć w stronę brzegu. Musimy uważać na wystrzeliwane pociski armatnie. Gdy już dopłyniemy do celu, zeskakujemy z kamienia, zbieramy różne przedmioty, otwieramy klatkę i wskakujemy na następny kamień i znowu płyniemy. Pod koniec drogi zbieramy wszystkie żółte kule i wchodzimy na górę po drabinie. Znajdziemy się w ogromnym pomieszczeniu, w którym po prawej stronie można spostrzec czerwoną dźwignię. Oddajemy w jej kierunku strzał, zwalniając most. Wskakujemy na niego i szybko biegniemy w lewo, a potem w górę, teraz w prawo i znowu w górę i po drabinie (po drodze nie wolno nam się absolutnie zatrzymywać, bo mosty się szybko zawalają. Radzę po nich jak najczęściej podskakiwać). Gdy już będziemy na szczycie drabiny, skręcamy w prawo i zabijamy pirata strzegącego klatkę. Niszczymy tę klatkę, wyzwalając z niej różowy pierścień. Przechodzimy kawałek dalej i zahaczamy się o pierścień, poczym zeskakujemy na kamień i płyniemy w stronę wodospadu. Po drodze będą nas atakowały duchy. Są one dosyć słabe i mało wytrzymałe - pestka. Gdy już będziemy przy samej krawędzi wodospadu, kamień zacznie się zanurzać. Szybko więc zeskakujemy z niego i, korzystając z naszego helikoptera, lecimy w stronę kamiennego mostu. Teraz biegniemy w prawo i zeskakujemy na dół na znajdujący się poniżej drewniany most. Biegniemy po nim szybko. Gdy się znajdziemy na jego drugim końcu, przebiegamy przez następne kilka mostów i zeskakujemy do wielkiej jamy. Znajdziemy się w pomieszczeniu, w którym z oddali można spostrzec podskakującą rybę. Oddajemy więc do niej kilka strzałów z dystansu i zeskakujemy na ogromny słup (za którym ta ryba skakała), a następnie biegniemy na jego drugi koniec. Teraz należy z niego zeskoczyć i pozbierać wszystkie kule z energią. Biegniemy w lewo i przeskakujemy kilkakrotnie przez wodę. Zabijamy spotkanego pirata i korzystamy z dźwigni znajdującej się po prawej strony pomieszczenia. Spowoduje to wysunięcie metalowego mostu. Przechodzimy po nim i przeskakujemy na drugą stronę. Przebiegamy szybko przez spadające z góry beczki i przeskakujemy na platformę, na której spotkamy tym razem toczące się beczki. Aby przez nie przejść, można skorzystać z jednej z dwóch następujących metod: Albo przeskakiwać przez każdą po kolei, co może spowodować małe obrażenia. Albo skoczyć na jedną z nich, co spowoduje wysokie wzbicie się Raymana w górę. Teraz wystarczy tylko włączyć swój helikopterek i przelecieć przez resztę beczek bez problemu. Radzę wam skorzystać z drugiej możliwości. Gdy już będziemy bezpiecznie stali na drugim końcu platformy, przeskakujemy na skałę, na którą TEŻ się toczą beczki. Tutaj jednak nie trzeba żadnej sztuki. Po prostu szybko na nią skoczyć i odskoczyć na drugą stronę. Biegniemy do przodu, a następnie skręcamy w lewo. Czeka na nas jeszcze kilka skał z beczkami (przejść jak poprzednie). Gdy już przebrniemy przez te wszystkie zasadzki, skręcamy w lewo i wciskamy dźwignie znajdującą się po lewej stronie. Wysuniemy wtedy most. Przechodzimy po nim i oddajemy strzał w stronę pierścienia i przeskakujemy za jego pomocą na drugą stronę. Czeka tutaj na nas dość szybki i nieprzyjazny robot...pies? W każdym razie nie ważne co to jest. Ważne jest, by przed tym jak najszybciej uciekać, bo nie da się go po prostu zniszczyć. Gdy już będziemy go mieli za sobą, przyciskamy przycisk wyłączając przy tym na określony czas laserową barierę blokującą przejście. Szybko więc biegniemy w jej stronę, omijając bez żadnego problemu przeszkody. Teraz skręcamy w lewo i biegniemy za trasą wyznaczoną przez beczki, a następnie skręcamy w lewo. Czekają na nas tutaj 2 trampoliny. Wskakujemy najpierw na tą po prawej i w powietrzu oddajemy strzał w stronę skrzyni, uwalniając następnego Teensiesa. Teraz wskakujemy na lewą trampolinę i, przeskakując z jednej na drugą, dochodzimy powoli do szczytu, gdzie odtańczymy nasz tradycyjny już taniec i przechodzimy do następnego levelu. Jak już przedtem wspomniałem, będziemy tu potrzebowali 100 energii. Więc jeżeli je jeszcze nie zdobyliśmy, będziemy musieli z wielką przykrością wracać do tyłu przez kolejne etapy i zbierać pozostawione kule. Jeżeli je jednak już mamy to grupka Teensiesów otworzy nam ogromną bramę, udostępniającą nam przejście do jeszcze dalszych, bardziej przeraźliwych poziomów. Przeraźliwych ;-)).

CZWARTY ETAP:

Niektórzy przeciwnicy na tym etapie posiadają możliwość zakopywania się pod ziemią, co sprawia, że są oni trudniejsi do zniszczenia. Już na samym początku taki przeciwnik wyskoczy nam przed twarzą i zacznie do nas strzelać. Jego zabicie nie sprawi nam kłopotu, lecz może zająć kilka chwil. Gdy się już z nim uporamy, wchodzimy po schodkach na samą górę i wskakujemy do nory. Jeżeli jesteś trochę mało podleczony i chciałbyś zyskać trochę energii, wskakuj śmiało do wody. Kurs pływania otrzymamy od Murphy'ego. Po wydobyciu z głębi oceanu przydatnych przedmiotów, wracamy na powierzchnię i wskakujemy na krawędź, na której znajdują się duże skrzynie. Wspinamy się na górę po drabinie, a następnie zeskakujemy na dół. Skręcamy w lewo i wchodzimy na górę po schodach, poczym skręcamy w prawo i schodzimy na dół. Znajdziemy się w pomieszczeniu z dwoma trójkątami - jeden pomarańczowy, a drugi niebieski. Biegniemy do przodu i wchodzimy po dywanie na górę, a następnie skręcamy w prawo i zabieramy beczkę, którą wysadzamy zabarykadowane drzwi. Tam znajdziemy pomarańczową kulę. Wystarczy ją podnieść i zawieść do trójkąta tego samego koloru. Operację powtarzamy, wywalając za pomocą beczki drugie drzwi, znajdujące się naprzeciwko tych pierwszych (z pomarańczową kulą). W środku znajdziemy niebieską kulę, którą również przystawiamy do niebieskiego trójkąta. Gdy obydwie kule będą na swoim miejscu, ogromna brama stanie przed nami otworem. Wchodzimy do środka i wskakujemy do dziwnie wyglądającego teleportera.

PIĄTY ETAP:

Znajdujemy się na nieco "zimnym" poziomie. Wystarczy, że się ruszymy do środka o kilka kroków i już zaczynamy długą przejażdżkę w dół. Pamiętajcie, aby przeskakiwać wszystkie przepaści. Gdy już będziemy na końcu, czekać będzie na nas pierwszy boss w grze. Jak to przystało na pierwszego bossa, jest dość łatwy. Jednak jego broń potrafi naprawdę wkurzać. Aby go pokonać, będziemy musieli oddać jeden strzał w kierunku różowego pierścienia, rozhuśtać się na nim i podskoczyć, a następnie oddać w locie jeszcze jeden strzał do drugiego pierścienia... i tak dalej około 5 razy. Pamiętajcie, aby robić to bez zbędnego zastanawiania. Po prostu skoczyć i już, bo jak będziemy zwlekać Axel (boss) trafi nas swoim soplem i zrzuci nas na dół. Najlepiej czekać aż nogi Raymana będą w najwyższej pozycji, wtedy będziemy mieli gwarantowane, że po wykonaniu skoku, złapiemy się drugiego pierścienia. Gdy już będziemy na samym końcu, oddajemy w locie strzał w stronę znajdujących się dokładnie nad Axelem Sopli. Jeden z nich spadnie na drania, niszcząc i zamieniając go w ostatniego pierścienia niezbędnego do dojścia do ostatniej części świątyni. Gdy się znajdziemy przy wodospadzie, przechodzimy pod nim i zabieramy pierwszą z czterech masek Polokusa.

Wręczamy Polokusowi maskę i kontynuujemy naszą podróż.



SZÓSTY ETAP:

Na tym etapie znaleźć możemy biegające (!) rakiety, które będą chciały za wszelką cenę nas dorwać. Jednak nasz niezastąpiony przewodnik powie nam, że istnieje możliwość przejęcia kontroli nad rakietą i wykorzystania jej jako środka transportowego. Aby to uczynić, trzeba będzie pozwolić rakiecie się do nas zbliżyć. Gdy będzie oddalona o mniej więcej 10 metrów, zaczynamy przed nią uciekać i odskakiwać. W pewnym momencie rakieta się zmęczy i zrobi sobie krótką przerwę. Jest ona jednak wystarczająca, aby dać nam szansę na podejście do rakiety i wejściu jej na grzbiet. Pamiętajcie, że posiada ona możliwość przebiegania przez kolce roślinne. "Klawisz SPACE" służy do przyspieszania jazdy na krótki czas, zaś "A" do zeskoczenia z rakiety (uwaga! Nie można z niej zeskoczyć, gdy wykonujemy przyspieszoną jazdę). Jedziemy na rakiecie w stronę, z której do nas nadbiegła i w momencie, gdy znajdziemy się naprzeciw zablokowanych drzwi, odskakujemy i oddalamy się od drzwi. Rakieta oczywiście się nie zatrzyma i rozwali drzwi. W środku znajdziemy klatkę z energią. Uwolnij ją i przeskocz przez płot. Znajdziesz tam dwóch śpiących piratów. Idź na paluszkach (trzymając SHIFT) do ciemnego pomieszczenia znajdującego się dokładnie przed tobą. Zeskocz na dół. Na prawo znajduje się budka z rakietą :), podejdź do niej i gdy rakieta zacznie cię gonić, ty wykonaj trik z jej opanowaniem. Teraz czeka cię przebrnięcie przez przeszkody. Tutaj jedyne co mogę ci powiedzieć, to abyś miał oczy szeroko otwarte, szczególnie na kolce wychodzące z ziemi. Gdy zobaczysz, że próbują się one wydostać, staraj się jechać w odwrotnym kierunku. Gdy już będziesz miał wszystko za sobą i dojedziesz do zamkniętych drzwi... jak przedtem, odskocz przed wybuchem. Na lewo znajdziesz beczkę z ładunkiem wybuchowym. Podnosimy ją i wchodzimy z nią w stronę zablokowanych drzwi, a następnie rzucamy w nie beczką. Wchodzimy do środka i skręcamy w lewo. Zabijamy pirata. Otwieramy drzwi za pomocą dźwigni i wchodzimy do środka. Znajduje się tam chyba największy przyjaciel w grze - Lark. Gość sam sprostał bandzie 20 piratów! Chciałbym być taki jak on. Niestety, nasz koleśka ma mały problem. Połknął coś, co mu widocznie bardzo zaszkodziło. Będziemy musieli przynieść dla niego lekarstwo, a mianowicie "Eliksir życia", który się znajduje w "Cave of Bad Dreams" (jaskinia złych snów), która jest położona na początku drugiego etapu. Automatycznie zostaniemy tam przeniesieni. Gdy już tam będziemy, wskakujemy na pierwszy listek, lecz zamiast kontynuować drogę przez następne, obracamy się w lewo i wskakujemy na korzenie drzewa. Biegniemy do góry, tłucząc po drodze duchy i wściekłe podskakujące ryby - żaden kłopot. Na końcu drogi spotkamy strażnika jaskini. Potrafi on czytać w naszych myślach i wie, że znamy nazwę tej jaskini - gdybyśmy spróbowali tutaj przyjść wcześniej, powiedział by nam, że nie znamy nazwy tego miejsca, i że mamy wrócić, gdy je będziemy znali. Skoro jednak nie ma problemu, dowiemy się o skarbie, który znajduje się gdzieś daleko w jaskini. Mamy się do niego ścigać z tym łotrem. Jeżeli dojdziemy do niego...żywi, będzie nasz. Jeżeli nas złapie, będzie bezlitosny! Warto spróbować prawda? OK. Zostaniemy przetransportowani do miejsca, w którym ma się odbyć śmiertelny wyścig. Najpierw biegniemy cały czas przed siebie. Gdy napotkamy pierścień, przeskakujemy za jego pomocą na platformę po drugiej stronie. Teraz zeskakujemy na dół i zaczynamy przeskakiwać po pływających czaszkach. Gdy dojdziemy do Dziwnie wyglądającej sieci na ścianie, wskakujemy na nią i zaczynamy się posuwać w lewo i zeskakujemy z niej na dwie czaszki, które właśnie spadły z nieba, a następnie szybko przez nie przebiegamy. Mówię szybko, bo czaszki będą na powierzchni tylko przez parę sekund, potem się zanurzą (razem z nami, jeżeli będziemy na nich stali). Teraz wskakujemy na górę po platformach. Gdy natrafimy na kościastą rękę, oddajemy w nią strzał. Za pomocą pierścienia wskakujemy na siatkę. Idziemy po niej w lewo. Przed nami widać wysoki słup. Bierzemy największy rozbieg, jaki tylko możliwy i wskakujemy na niego, korzystając z helikoptera. Gdy tylko o niego zahaczymy, zaczynamy jak najszybciej wspinać się w górę, gdyż słup zacznie powoli tonąć. Jak tylko znajdziemy się na szczycie, od razu wznosimy się w górę za pomocą helikopterka i korzystając z pierścienia przeskakujemy kolejno po dwóch słupach. Teraz zabijamy duchy oraz larwy, i wskakujemy na platformę po lewej. Przechodzimy przez przejście. Znajdują się tam dwa zakręty, jeden w lewo i jeden w prawo. Wybieramy najpierw ten pierwszy. W tym pomieszczeniu znajdować się będą dwie czaszki. Wskakujemy na pierwszą potem na drugą, która zacznie się wznosić powoli w górę. Gdy już będziemy na wystarczającej wysokości, wskakujemy na obracającą się deskę, a z niej na drugą. Zeskakujemy teraz na platformę i zabieramy niebieską kulę. Rzucamy ją tak, aby trafiła na obracającą się deskę i wskakujemy na nią. Teraz znowu nią rzucamy na platformę po lewej i znowu do niej idziemy. Rzucamy ją do wejścia na dole (wejście, przez które tu trafiliśmy). Podnosimy kulę i wstawiamy ją w odpowiednie miejsce (w pomieszczeniu z larwami). Teraz wybieramy tę drugą drogę - prawą. Tutaj nie ma co opisywać. Wystarczy przeskakiwać ze jednego słupa na drugi, aby dojść do ręki z czaszką, która podniesie nas prosto do pomarańczowej kuli. Rzucamy ją na platformę dokładnie obok nas, potem na platformę na samym dole. Podnosimy kulę i wracamy z nią (przechodząc przez przejście na dole) do trójkąta, w którym powinna ona być umieszczona. Drzwi się otworzą. Wchodzimy do środka i rozwalamy sopel lodu. Zeskakujemy w dół i idziemy do przodu. Po kilku krokach zacznie nas gonić strażnik jaskini (perspektywa z paszczy brzydala zrobiła na mnie ogromne wrażenie). Będziemy musieli uciekać przed nim, zjeżdżając w dół i niszcząc napotykane po drodze przeszkody. Gdy już dojedziemy do końca będzie już na nas czekał przeciwnik. Nie jest on groźny, lecz cholernie oburzający. Na początku starcia zacznie w nas strzelać kulami (3, 4 kule), potem zacznie się rzucanie czaszkami. Aby wygrać, musimy strzelić w daną czaszkę, co spowoduje, że się ona zatrzyma w powietrzu, generując jeden stopień, po którym można przejść. Powtarzamy to kilka razy, aż się utworzy most. Niestety, jest jedno ale. Czaszki po krótkim czasie znikają. Należy więc zaczekać, aż pierwsza czaszka będzie jak najbliżej nas. Wtedy to oddajemy w nią strzał, zatrzymując ją. Od razu na nią wskakujemy i czekamy, aż nadleci druga czaszka i, gdy będzie blisko, strzelamy. Wskakujemy na nią... I tak dalej, aż się znajdziemy na drugiej stronie. Nie bądźmy chciwy i nie próbuj przejść, korzystając z dwóch albo trzech czaszek. Lepiej zrobić to raz, a precyzyjnie i skutecznie. Gdy już będziemy po drugiej stronie, przeciwnik przeskoczy na drugą stronę. Trzeba to powtarzać jeszcze raz. Potem jeszcze raz. Teraz zacznie w nas nieustanne strzelać kulami z ognia. Szybko trzeba skoczyć w prawo i złapać się pierścienia. A następnie wspiąć się po słupie. Potem jeszcze parę razy sztuczkę z czaszkami. I boss sam się podda. Znajdziemy się w ogromnym skarbcu. Jest tutaj złota więcej niż łupieżu na mojej głowie :). Strażnik przyzna, że go pokonaliśmy i, że mamy prawo wziąć jakąkolwiek ilość złota, jaką zapragniemy. W tym momencie na ekranie pojawią się dwie opcje do wyboru: pierwsza to Weź złoto, a druga Nie bierz złota. Nie wiem czemu, ale podczas gry czułem, że moim celem nie jest poszukiwanie złota i przygód, i postanowiłem wybrać tę drugą opcję, czyli "Nie bierz złota". Wybór okazał się jak najbardziej trafny! Nie wiem, co by się stało, gdybym wybrał pierwszą opcję. W każdym razie na pewno coś złego. Zostaniemy pochwaleni za dokonanie właściwego wyboru i w zamian dostaniemy "Eliksir Życia". Wracamy do Clarka (opis na początku etapu). Gdy mu podarujemy eliksir, powstanie jak gdyby nigdy nic go nie bolało i zrobi dla nas ogromną dziurę w ścianie. WOW! Przechodzimy przez tę dziurę i idziemy w prawo. Na lewo znajdziemy kilka skrzyni. Wchodzimy na nie i za pomocą pierścieni wspinamy się na sam szczyt. Następnie kontynuujemy drogę w górę. Tam skręcamy w prawo i zeskakujemy na dół, a następnie, korzystając z dźwigni, otwieramy wielką bramę, pozwalając przy tym Clarkowi na swobodne przejście. Gdy dojdziemy do końca drogi, nasz przyjaciel gigant, wyważy następną ścianę. Wchodzimy do środka i schodzimy na dół po schodach. Wskakujemy na rakietę i jedziemy. Podczas rajdu trzeba szczególnie uważać na spadające z góry skały, gdyż mogą nam wyrządzić ogromną krzywdę. Na końcu drogi wykonamy skok do Teleportera.



SIÓDMY ETAP:

Na samym początku będzie czekać na nas gigantyczna tarantula. Możemy ją albo zabić, albo uciekać. W obu wypadkach będziemy musieli się wspiąć po sieci i iść po niej cały czas wokół tego pomieszczenia (radzę jednak zabić pająka, bo może być dokuczliwy). Gdy już będziemy mieli go za sobą, wdrapujemy się na stopień i uwalniamy z klatki kule z energią. Teraz przeskakujemy na drugą stronę i zeskakujemy na dół. Przechodzimy po desce i zabijamy pirata. Wciskamy dźwignię. Otworzy się klatka. Chwila napięcia.....Globox!!! Stary przyjaciel! Idziemy w jego kierunku. Gość, jak się okazuje, sam posiada magiczne moce. Przywoła do siebie, wykonując dziwny taniec, chmurę, która zaczyna lać deszczem na blokującą przejście wiązkę elektryczną. Nie trudno się domyśleć co się stanie. Wchodzimy do środka. Idziemy kawałek, a następnie zeskakujemy na dół. Globox cały czas będzie za nami szedł. Musimy stanąć przy czymś, co wygląda dla mnie jak kupa fioletowych śmieci. Globi tam podejdzie i znowu przywoła swoją chmurkę. Nie wiem co się stało, ale pojawiło się coś w stylu latającego parasola, tyle że bez uchwytu. Nie ważne co to, wskakujemy na to i lecimy w górę, a następnie wysiadamy koło "wysokiego słupa" i oddajemy w widoczny na nim plaster strzał. Słup się zawali, a Globox będzie mógł do nas przejść. Idziemy dalej i skręcamy w lewo. Nasz kolega znowu posłuży nam pomocą, gasząc rozpalony ogień blokujący nam drogę. Idziemy do przodu. Spotkamy tutaj pirata, którego oczywiście trzeba zabić. Biedny Globox się przestraszył i ukrył za ścianą :). Uspokajamy go. W zamian dostaniemy nową magiczną moc, zawartą w srebrnej kuli. Od teraz, jeżeli przyciśniemy i przytrzymamy klawisz "SPACE", a potem go puścimy, siła oddanego strzału będzie znacznie większa i bardziej efektowna. Idziemy przez drogę, z której przyszedł pirat i skręcamy w lewo. Z góry nadleci piracki okręt. Globox tym razem się naprawdę przestraszył, o czym świadczy wyraz na jego twarzy. Omijamy (strafem) kule ze statku na jakiś czas. Po chwili z jego pokładu wyskoczy nieco irytujący pirat. Tak czy inaczej jest to pirat i trzeba go zabić. Wracamy po Globoxa i idziemy dalej. Otworzy nam następne przejście. Teraz musimy iść z nim dalej, lecz powoli, bo jak będziemy szybko biegli, to Globi nas zgubi i zacznie płakać ;-). Znajdziemy się w dziwnym pomieszczeniu z otwartymi drzwia-

mi, lecz nie na długo. Wystarczy, że do nich podejdziemy, a stojący gdzieś w górze strażnik namierzy nas swoim reflektorem i zamknie drzwi. Gdy się oddalimy, znowu się otworzą! Bezsens. Zauważ, że na środku pomieszczenia znajduje się mały krzaczek. Podejdź do niego. Globox zrobi to samo. Rzuci jednak na krzak czar, powodując jego powiększenie. Wchodzimy do niego i zaczynamy iść powoli w stronę drzwi. Gdy strażnik nas namierzy, powie, że wszystko jest w porządku i drzwi zostaną otwarte. Wchodzimy do środka i uwalniamy z klatki Teensiesa, a następnie wskakujemy do teleportera. Skręcamy w prawo i wskakujemy do wody. Płyniemy na sam dół, a potem do przodu i w górę, gdzie się wynurzamy. Wciskamy dźwignię i wychodzimy z wody, rozwalamy coś w stylu chodzącej beczki, która jednak posiada mocną broń - Gnat elektryczny. Przechodzimy przez drzwi, otwarte za pomocą dźwigni w wodzie. Idziemy po sieci w prawo, a następnie zeskakujemy w dół. Wspinamy się po siatce i przeskakujemy na drugą. Teraz zabijamy skaczącego pirata. Skręcamy w lewo i przechodzimy przez drzwi, zabijamy strażnika, bierzemy beczkę znajdującą się po prawej, a następnie rzucamy ją na znajdujące się po lewej drzwi. Uwalniamy pierścień. Wskakujemy na palmę i zahaczamy o uwolniony przed chwilą pierścień i wskakujemy na górę. Tutaj musimy uwolnić wieloryba. Wskakujemy więc do wody i płyniemy w prawo, a następnie w górę. Wychodzimy z wody i zeskakujemy na dół, teraz skręcamy w prawo i wchodzimy na stopień po prawej. Korzystając z dźwigni, uwalniamy wieloryba (Carmel) z klatki. Płyniemy do głównej sali z wodą i zaczynamy gonić wieloryba. Pamiętajcie, że aby przetrwać pod wodą, trzeba zaczerpywać powietrze (można to zrobić poprzez łapanie zostawianych przez Carmel bąbelków). Po krótkim czasie pojawi się mały problem. Dwie pływające za nami piranie niszczą powietrzne bąble Carmel z powietrzem. Aby do tego nie dopuszczać, trzeba starać się dopływać do nich przed Piraniami i wystraszyć je strzałami, jeżeli to konieczne. Płyniemy za wielorybem. Gdy już będziemy przy wrakach statku, zaczerpujemy jak najwięcej powietrza i wpływamy do środka wraku, a następnie płyniemy w górę, wychodząc z wody. Tutaj będzie duże pomieszczenie, w którym zauważymy po lewej siatkę. Wskakujemy do wody i płyniemy w stronę tejże sieci i zaczynamy się po niej wdrapywać. W drodze na górę zauważysz po lewej jamę. Wskocz do niej i uwolnij z klatki Teensiesa. Wracaj na siatkę i kontynuuj drogę w górę. Gdy już będziesz twardo stał na ziemi, skręć w lewo i kieruj swe kroki w stronę Teleportera. Znajdziemy się u Teensiesów, którzy zaproponują nam podróż w czasie przez napotkaną już przedtem bramę. Usłyszałem od nich, że trzeba mieć wystarczającą ilość energii (żółtej), aby przejść przez bramę. Ja miałem wtedy 367 i mi spoko starczyło, więc nie wiem, jaka jest minimalna ilość (sądzę, że nie więcej niż 300).

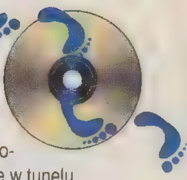
ÓSMY ETAP:

Idziemy przed siebie i zabijamy wstrętnego pirata. Wskakujemy na górę po trampolinie i skręcamy w prawo. Zabijamy następnego pirata i wchodzimy na górę. Przeskakujemy cały czas nad lawą (jak raz wpadniesz, to powtarzasz od początku). Gdy już nie będzie dalszej drogi do skakania, zauważymy po lewej rosnące coś w rodzaju winogrona. Strzel w nie, spadnie do lawy (jest ono wyjątkowo wytrzymałe!). Wskakujemy więc na nie i płyniemy dalej. Gdy się zatrzymamy, nad nami będzie wisiała sieć. Podskakujemy i łapiemy się jej, a następnie zaczynamy iść cały czas do przodu (uwaga na larwy). Gdy już dojdziemy do końca, znajdziemy jeszcze jedno rosnące, tym razem po prawej. Strzelamy w nie, aby spadło do lawy, lecz nie wskakujemy na nie. Zamiast tego oddajemy jeszcze jeden strzał (gdy już spadnie z drzewa), co spowoduje, że się ono poruszy w naszą stronę, nie będzie jej dobrze widać, więc będzie trzeba użyć klawisza Ins (na klawiaturze numerycznej), aby się porozglądać. Wskakujemy na nią. Będziemy jednak stali w miejscu. Aby się poruszyć trzeba strzelić w odwrotnym kierunku niż ten w którym zmierzamy. Gdy już dopłyniemy do końca, wchodzimy na górę i skręcamy w lewo. Znajdziemy się w nieco dziwnej polanie, z lawą zamiast rzeki. Po prawej rosną winogrona. Zestrzeliwujemy je, a następnie podnosimy i wrzucamy do lawy i wskakujemy na nie. Jeżeli nie możesz na nie wskoczyć, gdy jesteś w lawie, podnieś je, i na lądzie, rzuć w górę klawiszem "A" i szybko się odsuń. Gdy spadnie, zacznie się odbijać w górę i w dół. Będziesz mógł łatwo na nie wskoczyć, a następnie strzelić w odwrotnym kierunku niż lawa, aby się w niej znaleźć. Płyniemy w lewo (już chyba wiesz jak) i wchodzimy w tunel. Zaczyna się zabawa z ogniem. Wskakujemy na widoczną skałę i patrzymy w prawo. Z dziury w ścianie co jakiś czas wychodzi ogień. Czekamy aż przestanie i przeskakujemy na drugą stronę. Gdy następna dziura z ogniem przestanie miotać, biegniemy szybko na most i przeskakujemy w stronę dużych drzwi i rozwalamy je. Na górze zauważysz wystającą ze ściany skałę. Strzelamy w nią, aby się zawaliła i szybko po niej przeskakujemy. Znajdziemy tutaj jeszcze jedną skałę w kierunku której co jakiś czas wylatuje ogień. Czekamy aż ogień "prawie" się zatrzyma i strzelamy w skałę na górze. A następnie szybko na nią wskakujemy i przeskakujemy na lewo. Teraz trzeba będzie przeskoczyć kilka klocków nad lawą. Gdy dojdziesz do miejsca z dwoma wysokimi słupami, strzel w znajdujące się na nich plastry, aby się zawaliły i utworzyły most. Gdy już przejdziesz do końca zeskakujemy na dół na wynurzony klocek i płyniemy na nim w stronę ogromnego holu ze słupami. Jednak miej się na baczności. Z lawy w tym pomieszczeniu będą lecieć w twoją stronę ogniste kule, które mogą nas nieco zwalić z toru. Przeskakujemy po słupach systematycznie w prawo, a potem jeszcze wyżej, lecz w lewo, a następnie wskakujemy na platformę. Zabijamy trzy małe tarantule (jeden strzał) i idziemy w górę, a następnie skręcamy w prawo. Zahaczamy o pierścień i przeskakujemy na drugą stronę, a następnie skręcamy w lewo. Zeskakujemy na dół i wskakujemy na płynącą skałę. Gdy będziemy blisko miotacza ognia, strzelamy w skałę znajdującą się po lewej, wskakujemy na nią, i gdy płynący kamień będzie bezpieczny za ogniem, znowu na niego wskakujemy (nie próbujcie zwalić skały od razu po wskoczeniu na ruchomą skałę, bo zatonie). Potem jeszcze raz powtarzamy to samo i wskakujemy na suchy ląd. Wchodzimy na górę po schodach. W tym pomieszczeniu znajdują się drzwi. Najpierw strzelamy w te po środku. Znajdziemy tam trochę energii, i "Złotą rękawicę", sprawia ona, że siła twojego ataku zostaje potrojona. Teraz rozwal lewe drzwi i zabij (dość szybko) dużego pająka. Rozwalamy prawe drzwi i podleczamy się za pomocą czerwonych kul jeśli doznaliśmy jakichś obrażeń. Wchodzimy do pokoju z którego wyszedł pająk (lewe drzwi) i skręcamy w lewo, poczym zeskakujemy w dół. Czeka tam na nas śpiąca rakieta. Podchodzimy do niej i wyruszamy na groźną przejażdżkę. Uważaj jednak, gdyż droga jest naprawdę wąska i wystarczy jeden błąd, aby runąć na dół do gorącej lawy. Pamiętaj, aby przeskakiwać przeszkody (klawisz "A"). Gdy już dojdziemy do końca, przechodzimy przez drzwi i zeskakujemy na dół. Tuż za skałą po prawej znajdują się rosnące winogrona. Zestrzeliwujemy je i przepływamy na nich po lawie. Płyniemy prosto.

Dopłyniemy do dużego pomieszczenia z dużą ilością słupów. A za jednym z nich chowa się taki potworek (składa się on z głowy i dwóch 2-metrowych rąk). Jest nieszkodliwy. Kłopot w tym, że on cały czas chowa się za słupami i nawet jeżeli będziesz biegł wokół tego słupa, on i tak będzie niewidoczny (tylko część jego ręki). Aby go stamtąd wywabić, uciekaj jak najdalej od słupa. Wyjdzie on z kryjówki i będzie szedł w twoją stronę. Strzel w niego kilka razy. Znowu się schowa. Odsuń się od słupa, i, gdy wyjdzie, strzel... i tak aż go zabijesz. Gdy drań będzie martwy, zamieni się w winogrona, które należy podłożyć pod wejście w ścianie, znajdujące się po prawej stronie pomieszczenie. Wskakujemy na winogrona i wchodzimy do jamy. Teraz pozbierajmy trochę energii i spadniemy na dół przez trzęsienie ziemi! Na dole tylko lawa i lawa. Bierzemy winogrona, które mamy w ręku i wrzucamy je do płonącej rzeki, a następnie przepływamy po nich. Uważaj jedynie na lawę żółtego koloru, gdyż nawet stojąc na winogronach, może nas zabić. Po kilku sekundach zlecisz w dół. Płyniemy troszeczkę do przodu, a gdy napotkamy po lewej platformę, zeskakujemy na nią i wskakujemy do jamy. W jakiś dziwny sposób wylecisz z dziury na górze, a na dodatek, gdzieś na planszy zostaną otwarte jakieś drzwi. Bierzemy winogrona, znajdujące się po prawej i płyniemy dalej po lawie. Wchodzimy do środka i bierzemy pomarańczową kulę, którą należy rzucać cały czas w dół po platformach (uważaj na larwy i ogień). Platform jest około pięć. Na samym dole razem z kulą przechodzimy przez drzwi. Zostawiamy kulę na ziemi, i oddajemy strzał w stronę winogron. Przypłyną do nas. Teraz bierzemy kulę i wskakujemy na winogrona, a następnie podrzucamy kulę do góry (klawisz "A") i oddajemy strzał do tyłu (aby odpłynąć). Winogrona wrócą nam prosto do rąk. Powtarzamy tę czynność kilkukrotnie. Skręcamy w lewo i wkładamy kulę w swoje miejsce (trójkąt tego samego koloru). Przechodzimy na drugą stronę lawy i wchodzimy na górę po dwóch stopniach i wskakujemy do jamy. Bierzemy winogrona i przepływamy po nich przez lawę. Na końcu drogi zeskakujemy z niego i przechodzimy przez drzwi. Tutaj musisz uważać. Przepłyń po lawie (korzystając z winogrona) bardzo powoli. Pamiętaj, że sam musisz rozwalić ogromne drzwi. Lecz uważaj, gdy oddajesz w ich kierunku strzał, bo może on spowodować zmianę naszego kursu prosto w żółtą lawę. Przechodzimy przez drzwi i przeskakujemy trzy słupy, a następnie zeskakujemy w dół. Przeskoczywszy za pomocą pierścienia, zaczniemy spadać w dół. Przeskakujemy z platformy na drugą zbierając czerwone kule z energię. Na końcu znajdziemy ostatnią, niebieską kulę. Rzucamy ją na dół i zeskakujemy do niej, a następnie wstawiamy ją we właściwe miejsce (trójkąt po prawej). Wielki UMBER zostanie przebudzony. Nie bójcie się jednak, nie trzeba z nim walczyć. Nad nami jest różowy pierścień. Użyj go, aby dostać się na głowę UMBERa. Zacznie on iść przez lawę, lecz niestety, jak wszystko z drewna zacznie się w nim topić. Jednak jego głowa przetrwa wystarczająco długo. Zanim też się usmażymy zeskakujemy na skałę i wchodzimy do środka. Mamy już drugą Maskę! Oddajemy ją Polokusowi i wracamy badać nieznane.

DZIEWIĄTY ETAP:

Zabijamy pierwszego na tej planszy pirata i kierujemy się prosto. Przeskakujemy po słupach na następną stronę. Przechodzimy wokół drzewa i zabijamy stojącego na górze po prawej pirata. Można to uczynić, nie doznając żadnych obrażeń. Po prostu stań na jednej z wystających z ziemi skał i podskocz, a następnie w powietrzu oddaj parę strzałów w stronę przeciwnika. Gdy zostanie trafiony, zacznie w ciebie strzelać, lecz nas nie trafi, ponieważ jego strzały są blokowane przez płot, a on jest za głupi, aby podskoczyć czy zejść na dół. Gdy przeciwnik zostanie pokonany, wchodzimy na jego miejsce i uruchamiamy pierwszą z czterech dźwigni potrzebnych do otwarcia drzwi do schronienia. Schodzimy na dół i wchodzimy na następne schody dokładnie przed nami i wciskamy przycisk. Spowoduje to, że z ziemi wysuną się pnie drzewa, po których będziemy mogli dostać się do siatki. Wchodzimy po niej, a potem idziemy przed siebie. W powietrzu latają cztery talerze. Wskakujemy na pierwszy, potem na drugi, a następnie na trzeci, który wzniesie się w powietrze. Gdy będzie na odpowiedniej wysokości, zeskakujemy z niego na czwarty talerz, lecz nie zwlekaj z tym, bo po krótkim czasie talerz się przechyli, zrzucając wszystko co na nim stoi w głęboką przepaść. Na czwartym talerzu też należy trochę poczekać (ale również nie za długo) i zeskoczyć na ziemię. Wchodzimy na górę, korzystając z siatki, a następnie skręcamy w prawo. Idziemy do końca i wciskamy przycisk na ścianie. Otworzą się drzwi po lewej. Przechodzimy przez nie i skręcamy w lewo, przechodząc przez most. Uruchamiamy dźwignię, a następnie schodzimy na dół. Znajdziemy się w pomieszczeniu, w którym etap się rozpoczął. Na jeden ze skał po lewej leży kawałek statku pirackiego. Wchodzimy na niego i pociągamy za dźwignię. Została nam jeszcze tylko jedna.



Aby się do niej dostać, stajemy dokładnie naprzeciw dźwigni i obracamy się o 90 stopni, a następnie zeskakujemy na budkę strażniczą, potem przeskakujemy po platformach i wskakujemy do dziupli, którą pokazuje strzałka. Na dole będziemy musieli trochę popływać, a gdy wypłyniemy na powierzchnię znajdziemy ostatnią z czterech dźwigni. Uruchamiamy ją. Wracamy do miejsca, gdzie rozpoczęliśmy swoją kąpiel i podnosimy winogrona, a następnie rzucamy je w stronę stojącego po lewej robota (tego, co lubi deptać Raymanów). Zasłonią mu one oczy, a zarazem utworzą świetną podstawę. Włazimy więc mu na głowę i idziemy na górę po siatce. Biegniemy w stronę drzwi, które były zamknięte na cztery zamki. Wchodzimy do środka. Idziemy kawałek do przodu i bierzemy beczkę, a następnie rozwalamy nią zabarykadowane drzwi za nami. Wyzwalamy z klatki energię. Wracamy do miejsca, gdzie podnieśliśmy beczkę. Pierwsze, co mi przyszło do głowy to "Jak do jasnej...choinki mam się z stąd wydostać?" Po pewnym czasie skapowałem o co chodzi. Trzeba podnieść beczkę i podejść do podpalonej włóczni. Podpali ona beczkę, generując jakby minirakietę, na której możemy przelecieć ścieki. Pamiętaj, że strzałka w dół spowoduje, że się wzniesiesz, a strzałka w górę, na odwrót. Lecimy w górę i zatrzymujemy się na mostach (aby puścić beczkę, wciśnij klawisz "A"), gdzie należy pozbierać kule z energią i wziąć następną beczkę, podpalić włócznią i polecieć. Lądujemy u robota deptacza. Stajemy jak najdalej od niego, i oddajemy w jego kierunku parę strzałów. Wściekły robot pobiegnie w naszą stronę. Przeskakujemy wtedy na platformę po lewej. Robo spróbuje za nami skoczyć, jednak jego ciężar okazuje się być od niego silniejszym. Wpada do ścieków. Bierzemy beczkę i lecimy z powrotem, jednak maksymalnie w górę. Zobaczysz tam dźwignię, którą oczywiście należy uruchomić. Otworzą się drzwi, które przedtem były pilnowane przez robota. Lecimy więc do nich i przechodzimy przez nie. Podnosimy następną beczkę i lecimy. Tym razem będzie potrzebna nieco większa precyzja lotu. Na końcu trasy spotkamy pirata. Lecimy więc jak najbliżej jego, i gdy już będziemy na skraju zderzenia z nim, puszczamy beczkę. Wracamy do tyłu i wskakujemy na siatkę, która podrzuci nas do góry. Rayman automatycznie złapie się sieci. Wyzwalamy energię z klatki. Wracamy na dół i wciskamy przycisk na końcu mostu po lewej. Otworzy się ogromna krata. Idziemy do miejsca, gdzie zabiliśmy beczką pirata i skręcamy w prawo. Podnosimy beczkę i lecimy, zbierając energię. Lądujemy na mostku, na którym leżą beczki (jeżeli będziemy zbyt długo latali na jednej beczce, jej energia się wyczerpie) i odlatujemy nowiutką beczką. Lecimy w górę. Teraz uwalniamy z klatki Teensiesa i przechodzimy przez Teleport.

DZIESIĄTY ETAP:

Gdy Rozarbeard dowiaduje się, że mamy już dwie maski, rozkazuje, aby piraci przyprowadzili Raymana do niego, martwego lub żywego. Wysyłają więc po nas ogromny statek wojenny. Powiem wam jedno: Na tej części planszy nie mogę wam podać żadnej solucji, gdyż jedyne co trzeba robić to biegać i skakać. Ograniczę się więc do podania ogólnych porad.

1- Za nic się nie zatrzymuj, bo wystarczy jedna sekunda i wszystko trzeba zacząć od początku.

2- Rakiety można albo niszczyć, albo przeskakiwać. Polecam to pierwsze.

3- Pamiętaj, że wszystko dookoła się zawala - mosty, siatki, ziemia itp.

4- Statek piracki przeważnie oddaje systematycznie dwa strzały - jeden w ciebie, a drugi w część mostu, na której stoisz.

5- Jeżeli zobaczysz jakąś dźwignię, to wciśnij ją bez zatrzymywania się (zrób to za pierwszym strzałem).

Gdy już będziemy mieli za sobą całą tę awanturę ze statkiem, przyjdzie czas na trochę refleksu. Omijamy robota i zasiadamy na krześle. Możesz się obracać wokół własnej osi, korzystając z kursorów. Jest to o tyle ważne, że bez tego nawet nie masz co marzyć o przejściu tej części etapu. Gdy już będziesz to miał za sobą, zeskocz z krzesła. Zostanie włączony alarm, który poinformuje wszystkich o twojej obecności na terenie wroga. Tuż za rogiem znajduje się ta wstrętna chodząca beczka. Na szczęście jest tutaj na nią pewien sposób. Schować się za ścianą i strafe'ować w prawo i strzelać w beczkę, do póki nie zobaczysz, że energia w jej broni zaczyna się ładować. Wtedy to znowu schowaj się za ścianą (strafe w lewo) i przeczekaj 1 - 2 sekundy i znowu atakuj. Powtarzaj to systematycznie. Gdy ją rozwalisz, skieruj się do przodu. Gdy natrafisz na toczące się beczki zaczekaj, aż jedna z nich walnie w ścianę i szybko wejdź na górę i skręć w lewo. Będziesz musiał trochę poskakać. Gdy zauważysz zakręt w prawo, skorzystaj z niego i zacznij się wspinać po sieci. Zabij beczkę (możesz skorzystać z tej samej taktyki, co z pierwszą beczką). Podnieś ładunek wybuchowy po prawej i idź z nią na lewo, a następnie przejdź dookoło znajdujących się tam skrzyni i przejdź przez drzwi. Zaczekaj aż talerz zbliży się do ciebie maksymalnie i wejdź na niego (nie skacząc, bo upuścisz beczkę) i czekaj, aż talerz znajdzie się po drugiej stronie. Zejdź z niego. Rzuć beczką w zamknięte drzwi i uwolnij z klatki Teensiesa. Idź cały czas za nim. Gdy będziesz się z nim wspinał po siatce, przygotuj się na walkę z następną beczką. Rozwal ją i wejdź po schodach (trafisz do nich albo, idąc za Teensiesem, albo chodząc cały czas po czerwonym dywanie). Odtańcz swój taniec i do Teleportera.

JEDENASTY ETAP:

Jeżeli mamy wystarczającą ilość energii, możemy skręcić w lewo i próbować swoich sił w następnym wyścigu z Ly (pierwszy raz mogliśmy się z nią zmierzyć w etapie drugim). Pamiętaj, że jest to niepowtarzalna okazja nazbierania nawet 50 energii oraz gwarantowana zabawa. Gdy już się nam znudzi, wskakujemy do teleportera i wracamy do jedenastego etapu. Biegniemy prosto i przeskakujemy na pobliski most. Kierujemy się naprzód i zabijamy spotkanego pirata. Zeskakujemy na dół na ruchomy kamień. Płyniemy kawałek do przodu i zeskakujemy na ląd. Teraz będziemy musieli biegnąć na górę po mostach, uważając cały czas na beczki. Po prawej znajduje się pierścień. Zahacz o niego i podciągnij się na górę, a następnie przeskocz na platformie po prawej. Zabij skaczące oko i rybę i biegnij dalej. Gdy dojdziemy do miejsca, w którym wielka część mostu jest zniszczona, uniemożliwiając nam przejście, obracamy się do tyłu i niszczymy klatkę, wyzwalając z niej różowy pierścień. Za jego pomocą dostaniemy się na drugą stronę mostu. Przeskakujemy przez zapadnie i zabieramy złotą rękawicę, a następnie przechodzimy przez drzwi rozwalając napotkane po drodze oczy. Kierujemy się prosto, miażdżąc po drodze larwy. Wchodzimy na górę, a potem skręcamy w lewo. Kieruj się cały czas prosto i przejdź po siatce w lewo. Znajdziemy się w tunelu, w którym ze ściany co chwila wychodzą kolczaste drzewa. Nie martw się o nie. Wystarczy jeden strzał, aby się schowały na ponad 5 sekund. Co całkowicie starczy na bezpieczne przejście. Gdy już dojdziemy do końca ścieżki, wskakujemy na parasol, który zabierze nas do tyłu tą samą drogą, którą tutaj przybyliśmy (pamiętaj, aby strzelać do kolczastych). Wlecisz wraz z parasolką na dół. Gdy będziesz blisko miotacza płomieni, a parasolka zacznie się palić, szybko zeskakujemy z niej na drugą parasolkę, znajdującą się dokładnie przed nami. Powtarzamy to jeszcze raz. Teraz pamiętaj, aby rozwalić drzwi tuż przed tobą. Uważaj jednak na kolce. Schodzimy z parasolki i idziemy kawałek do przodu. Zaczekaj chwilkę aż ogień przestanie płonąć. Idziemy wokół pomieszczenia po platformach. Przechodzimy przez drzwi. Przed tobą stoi coś jakby ogromny młyn. Zbliż się do niego, przeskakując po platformach, a następnie wskocz na jego powierzchnię. Staraj się cały czas uciekać przed lejącą się z góry lawą. Gdy na kilka sekund lawa się zatrzyma, szybko biegnij w lewo i wskocz na platformę. Zauważysz, że na kręcącym się młynie, znajduje się taka mała skała, która blokuje na pewien okres dopływ lawy. Wskocz na nią jak tylko będzie to możliwe, i gdy dokładnie nad tobą będzie jeszcze jedna platforma, wdrap się na nią (będziesz musiał się złapać krawędzi). Wchodzimy do środka. Zabijamy larwy, a następnie przeskakujemy na drugą stronę. Strzelamy w wystające z ziemi kolce, potem oddajemy kilka strzałów w przycisk na ścianie, co sprawi, że drzwi będą się otwierać coraz szerzej. Gdy będą już wystarczająco szeroko otwarte, wskakujemy do środka do środka. Teraz będziesz musiał trochę poskakać po słupach, lecz rób to szybko, bo słupy będą się zapadały. Uwolnij z klatki Teensiesa i wskocz wraz z nim do teleportera. Jesteś u Teensiensów i zostaniesz przetransportowany do następnego świata / etapu.



DWUNASTY ETAP:

Teraz (przynajmniej przez następne kilka minut) będziesz posiadać dodatkową moc. Twój helikopterek będzie nie tylko mógł cię utrzymywać przez krótki czas w powietrzu, będziesz mógł na nim po prostu latać! Aby to uczynić, podskocz i włącz swoje śmigło (klawisz "A") teraz przytrzymaj ten klawisz, aby podlatywać coraz wyżej. Zabijamy larwę, a potem podlatujemy w górę i przelatujemy przez tunel pełen larw i kolczastych roślin. Jeszcze troszkę polatamy nad lawą i znajdziemy się w małym pomieszczeniu, w którym znajdują się zamknięte drzwi, lecz na ziemi (można je oczywiście rozwalić). Aby w nie trafić, podleć do góry i strzelaj w schyloną skałę nad tymi drzwiami. Twoje strzały odbiją się bezpośrednio od drzwi i je zniszczą. Zeskakujemy w dół. Polataj jeszcze troszeczkę nad lawą. Gdy wylądujesz, dokładnie za tobą będzie stał BOSS. Uderzy cię swoją ognistą łapą i zrzuci w głęboką dziurę. Wtedy to usłyszysz z ust Raymana ten straszny tekst (I can't fly any more! / Nie mogę już latać!). Trudno. Gdy się już zderzymy z ziemią, FOUTCH (BOSS) zacznie nas gonić. Jest to ogromny potwór, składający się z ognia i lawy. Jest on wyjątkowo prosty. Jego bronią jest miotanie falami ognia, które bez żadnego trudu można przeskoczyć. Jedynym sposobem na jego rozwalenie jest zrzucanie na niego ostrych skał. Można to uczynić w jednym miejscu - tam, gdzie po prawej stronie ekranu znajduje się sieć, którą można użyć jako trampoliny. Gdy tylko zobaczymy tą sieć, wskakujemy na nią i w powietrzu obracamy się o 90 stopni, a następnie oddajemy strzał w stronę skały wystającej z dolnej części mostu. Trzeba to powtórzyć 5-7 razy. Gdy potwór zginie, zamieni się w różowy pierścień i wzniesie się w górę (nad mostem). Podskakujemy więc na sieci i zahaczamy o nią (mowa o pierścieniu, a nie o sieci) i zeskakujemy na most, a teraz skręcamy w prawo, zeskakujemy na dół i zabieramy trzecią maskę.

Jak zwykle, oddajemy ją Polokusowi.

TRZYNASTY ETAP:

Schodzimy na dół po schodach i idziemy w lewo, a następnie rozwalamy klatkę i pociągamy za dźwignię. Przechodzimy przez bramę. Zabijamy dużą tarantulę i dwa duchy. Idziemy prosto, zbierając po drodze wszystkie kule z żółtą energią. Zeskakujemy w dół i pociągamy za dźwignię, znajdującą się w trumnie, a następnie szybko uciekamy na górę, korzystając z sieci (nie ma potrzeby marnować energii na walkę z pająkami). Przed nami w wodzie widać kilka skrzyń nad którymi przeskakują piranie. Zabijamy je i Przechodzimy po nich, wchodzimy, korzystając z sieci. Skręcamy w prawo. Uważaj na dużą rybę! Przechodzimy przez mostek i zabijamy pirata oraz ducha. Idziemy do samego końca tego cmentarza i uruchamiamy dźwignię, znajdującą się na jednym z grobów po lewej stronie. Wracamy do sieci i skręcamy przy niej w lewo. Przeskakujemy troszeczkę po kamieniach w wodzie i zabijamy pirata oraz tarantulę na skrzyni. Wchodzimy na szkielety tarantul w wodzie i przeskakujemy z nich na znajdującą się przed nami sieć (nie zapomnij włączyć helikopterka). Przechodzimy po sieci w prawo i korzystamy z dźwigni. Wracamy do sieci dokładnie za skrzyniami w wodzie (te obok dziury z tarantulami) i biegniemy do przodu, a następnie wspinamy się na górę po drugiej sieci i biegniemy przed siebie. Przeskakujemy po skrzyniach i kościach na drugą stronę. Wchodzimy teraz na górę i zeskakujemy w dół. Strzelaj w znajdujące się obok ciebie kołowrotki. Rób to tak długo, aż brama otworzy się całkowicie. Gdy to nastąpi, biegniemy w lewo i zeskakujemy na ruchomy kamień. Po krótkim rejsie, przeskakujemy na drugi kamień. Teraz należy wejść na sieć i kierować się w górę. Zabijamy pirata i wyłączamy wiązkę laserową. Następnie należy przebiegnąć przez most i skoczyć na dół, zanim laser zdąży zablokować nam drogę. Wskakujemy na płynący kamień. Po pewnym czasie natrafimy na sieć po której należy się wdrapać na górę. Zeskakujemy na dół i skręcamy w prawo, a następnie podnosimy beczkę, podpalamy, i ruszamy w kosmos. Po wylądowaniu, bierzemy następną beczkę i znowu lecimy. Gdy dolecimy do platformy, opuszczamy pokład rakiety i zeskakujemy przez małą dziurkę na ruchomy kamień. Płyniemy na nim i wskakujemy na wiszącą nad nami sieć. Kierujemy się po niej cały czas do przodu, uważając po drodze na obraźliwe duchy. Teraz zeskakujemy z sieci na drugi kamień i płyniemy po nim do końca, nie zwracając uwagi na pierścienie. Gdy już się znajdziemy na drugim brzegu, wchodzimy na górę, korzystając z siatki. Szybko biegniemy i przeskakujemy wstrętnego pająka, a następnie oddajemy kilka strzałów w kołowrotki, aby drzwi na ziemi się otworzyły. Zeskakujemy na dół. Teraz znowu wskakujemy na płynący kamień i ruszamy w drogę. Dopłyniemy do hali z dużym piratem. Zabijamy go. Teraz wejdź po schodach i zahacz o pierścień. Idziemy cały czas po siatce i zeskakujemy w dół. Biegniemy przed siebie i, korzystając z dźwigni, przechodzimy przez otwarte już drzwi... Clark! Gdy już będzie chciał się do nas przytulić, sługa Rozerbear przejmie nad nim kontrolę :(, łotr przyczepił mu do pleców urządzenie, które pozwala na kontrolowanie jego umysłu. Musimy je rozwalić. Jak to zrobić? Proste! Zauważ, że w tym pomieszczeniu znajdują się 3 przyciski i czerwony nieszkodliwy laser. Jeżeli wciśniesz wszystkie 3 guziki, laser zacznie działać, przybierając niebieski kolor. Wtedy jak najszybciej należy przez niego przeskoczyć i poczekać, aż Clark będzie chciał nas dorwać. Gdy będzie próbował przez niego przejść potknie się o laser i przewróci. Uważaj, bo może na ciebie spaść! Gdy będzie leżał, strzelaj w przyczepione do jego pleców urządzenie. Powtórz to, aż zniszczysz tę maszynę całkowicie. Gdy to zrobisz, gigant zacznie cię ściskać i podrzucać. Zauważysz wiszącą klatkę. Zniszcz ją i uwolnij z niej Teensiesa. Przejdziecie razem przez nowo stworzony teleporter. Znowu znajdziesz się w towarzystwie przyjaznych Teeniesów. Zabiorą cię do innego świata.

CZTERNASTY ETAP:

Idziemy cały czas prosto. Gdy zobaczymy obracające się koło z dwoma wiązkami laserowymi, wskakujemy na to koło i przeskakujemy przez laser, gdy będziemy się do niego zbliżać. Wokół tego koła znajdują się dwie dźwignie. Gdy je uaktywnisz, będziesz mógł swobodnie zeskoczyć na dół przez środek koła (przedtem było to niemożliwe ze względu na blokującą środek energię). Zabijamy dwóch napotkanych piratów. Możesz ich zabić z ukrycia, podskakując i oddając strzały i znowu się chowając. Gdy go zabijesz, wejdź na most, na którym stał i zabierz stamtąd złotą rękawicę. Idziemy dalej, a następnie zabijamy dwóch piratów, jeden miota wiązką laserową, a drugi granatami i kulami ognistymi. Wchodzimy na górę, korzystając ze skrzyni, a następnie przeskakujemy do dźwigni i ją uruchamiamy. Przechodzimy drzwiami po prawej, a następnie idziemy cały czas widoczną drogą i przechodzimy po sieci. Skręcamy w prawo, a następnie zaczynamy przeskakiwać przez znajdujące się w wodzie skrzynie. Gdy natrafimy na ogromny balon, wskakujemy do niego.

PIĘTNASTY ETAP:

Uważaj na tego gigantycznego robota. Przechodzimy do widocznej nieopodal skrzyni i stajemy na niej. Gdy na skutek podskoczenia giganta zostanie wywołane trzęsienie ziemi, a skrzynia podleci w górę, wskakujemy do jamy. Zabijamy pirata i wchodzimy znowu na skrzynię. Czekamy aż skrzynia też podskoczy i wskakujemy do nory. Zjedziemy troszeczkę w dół i po chwili znajdziemy się na plecach rakiety. Droga na początku jest oznaczona strzałkami - cały czas w górę. Jak się znajdziesz blisko skrzyni, również masz oznaczoną drogę - w lewo. Gdy się znajdziesz w sali, w której na arenie są trzy torturowane dzieci Globoxa, popatrz uważnie - na tej arenie znajdują się dwie dźwignie. Gdy je obydwie włączysz (wystarczy, że na nie najedziesz rakietą) otworzy się wielka brama. Przejdź przez nią. Znajdziemy się na polanie z ogromnym robotem, który właśnie ucina sobie drzemkę. Jednak gdy nas zobaczy, od razu zacznie nas gonić. Szybko przyspieszamy (Klawisz "SPACE") i kierujemy się w stronę mostu, a następnie przeskakujemy przez niego na drugą stronę (Klawisz "A"). Zahaczamy o pierścień i wciągamy się na górę. Potem zeskakujemy po platformach na dole i przechodzimy po moście. Spotkamy rozpaczającą żonę Globoxa. Powie nam, że jej dzieci jak i mąż zostali porwani i uwięzieni. Dzieci znajdują się w kopalniach, a Globox na statku piratów (Warship). Wsiadamy do jednego z tych statków i zaczynamy poszukiwać dzieci... Nie powiem wam, gdzie dokładnie znajdują się kopalnie, bo sam nie pamiętam. Są ich 4 (Wschodnia/Eastern, Zachodnia/Westerm, Północna/Northern, Południowa/Southern). Znajdują się one gdzieś w pobliżu.

Znajdziesz je w dwie minuty. Gdy już wszystkie dzieci będą na pokładzie (a jest ich jakieś 100!), wracamy do matki. Gdy zobaczy swoje pociechy, o mało nie zemdleje z radości. Jedno z dzieciaków wyciąga z paszczy maskę i zaczyna się nią bawić i pokazywać Raymanowi. Jak się potem okazuję, jest to czwarta maska Polokusa! Gdy Polokus będzie już miał wszystkie cztery maski, zostaje przebudzony. Powie nam jednak, że jego potężna moc działa tylko i wyłącznie na ziemi, lecz w powietrzu jest bezbronny. Ustalili więc, że Polokus zajmie się wszystkim, oprócz głównym statkiem piratów, którym masz się zająć ty.

SZESNASTY ETAP:

Tymczasem Razorbeard dostał nową przesyłkę od jakiegoś dziwnego generała. Ogromną maszynę zagłady o roboczej nazwie "The GROLOGOTH".
Jesteśmy na głównym statku piratów. Początek to tradycyjna przejażdżka i zbieranie energii oraz przeskakiwanie przeszkód i tak jest prawie do końca. Pamiętajcie jednak, aby wciskać wszystkie napotykane dźwignie. Bo jeżeli ominiemy jedną, oznacza konieczność powtarzania wszystkiego od początku. Gdy już tę część będziemy mieli za sobą, znajdziemy się w sali z komputerem. Wychodzimy z niej i kierujemy się w prawo, a następnie zeskakujemy na dół po złotą rękawicę i zabijamy dosyć wytrzymałego pirata. Potem należy użyć dźwigni i wrócić na górę, korzystając z sieci. Zostało uruchomione urządzenie, które generuje rakiety. Gdy jedna zostanie wygenerowana, pobiegnie do przodu, porozgląda się nad przepaścią i zaśnie, wtedy zbliżamy się do niej i zasiadamy za sterami, lecz tym razem będziemy latali, a nie biegali. Kursory służą do zmiany kursu lotu, zaś przetrzymanie przycisku "CTRL" do ustawienia kontu nachylenia. Musimy polecieć prosto cały czas i trafić w dźwignię. Wystarczy jeden mały błąd w obliczeniach odległości i po tobie. Gdy ją uruchomimy, szybko wznosimy się w górę i przelatujemy przez drzwi. Teraz czeka nas trochę latania z przeszkodami. Powiem tylko, że na początku należy polecieć do przodu i prawie na końcu skręcić w lewo. Jeżeli nie wiesz co teraz zrobić, to weź czerwoną kulę energii, a gwarantuję, że będziesz wiedział gdzie teraz lecieć. W pomieszczeniu z nawalającymi w nas promieniami laserowymi, radzę trzymać się jak najbliżej sufitu. Zobaczymy jak Rozarbeard zasiada za sterami GORGOLOTHa i namierza na celowniku naszego przyjaciela Globoxa! Drań! Raymań wręcz w ostatniej chwili zdąży zepchnąć globiego z pola widzenia robota. Czeka nas finałowa walka z BOSSem. Nie jest on trudny. Jego bronią są granaty, oraz miotacz ognistych kul. Taktyka jest następująca: Na samym początku zacznie rzucać granatami (po trzy sztuki). Gdy to uczyni, zacznij strafe'ować w prawo, cały czas oddając strzały (pamiętaj, aby nie stać ani zbyt daleko, ani zbyt blisko). Gdy nasze strzały trafiają w granaty, nie zostaną one zniszczone, lecz wracają do tyłu, a strafe'owanie zapewni, że kule zostaną skierowane w stronę przeciwnika, co spowoduje, że utraci on małą część energii. Czasem będzie unikał lecących w jego stronę granatów, trzeba wtedy spróbować się nieco przybliżyć lub oddalić, w zależności od sytuacji. Od czasu do czasu GROLOGOTH będzie także chciał nas zdeptać. Wtedy podbiegnie do nas (zazwyczaj starczą mu 2 kroki) i podskakuje wysoko, a następnie spada nam prosto na głowę. Aby go ominąć, należy (dokładnie, gdy podskoczy) pobiegnąć w stronę, z której do nas przybiegł. Bez strafe'ów, czy skręcania w lewo lub prawo. Jakikolwiek inny manewr zakończy się niepowodzeniem. Gdy przeciwnik zostanie trafiony jakieś 3 razy granatami, weźmie ogromny rozpęd i podskoczy do góry z niebywałą siłą. Niestety nie trafił. Ląduje tuż obok nas, generując dziurę na dachu budynku, na którym walczymy, w którą sam spada (my zresztą też). Z pomocą spieszy nam Ly, która za pomocą telepatii przysyła nam na ratunek niebieskie światło, które nas unosi dosłownie na sekundę przed wpadnięciem do lawy. Gdy już będziemy latać na rakiecie, GROLOGOTH będzie bezsilnie wisiał na rękach, oparty o dwa słupy. Jedynie mały włos dzieli go od GORĄCEJ kąpieli. Polataj tutaj trochę, znajdziesz magiczną kulę, która będzie ci służyła jako broń. Strzel mu w każdą dłoń po kilka razy, a wpadnie do lawy i zacznie w niej powoli tonąć. Co teraz zrobić? Cóż... gwarantuję, że będziesz to wiedział i bez mojej pomocy!

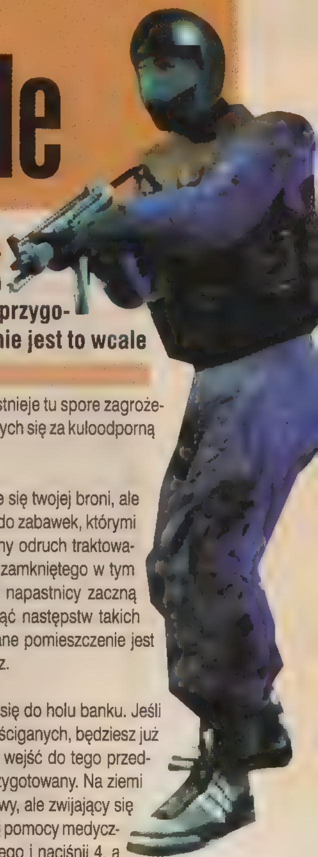
KONIEC!
I to by było na tyle.
Gdybyście chcieli się dowiedzieć czegoś więcej, poznać więcej sekretów gry lub część poradnika nie była dla was jasna, możecie śmiało mailować na aplus@silvershark.com.pl. Dziękuję za uwagę i do zobaczenia niebawem...

hunter



producent: Sierra
platforma: PC

SWAT 3: Close Quarters Battle



Symulatory działań jednostek antyterrorystycznych na stałe zagościły na ekranach naszych komputerów. Mimo iż jeszcze niedawno wydawało się, że takie gry nie mają racji bytu, to jednak pojawienie się Rainbow Six i sukces jaki ta gra odniosła pokonały wątpliwości wydawców. Dzięki temu nawet gra o działaniach policyjnych sił SWAT wyewoluowała z przygodówki w realistyczne FPP - realistyczne do tego stopnia, że podejrzanych trzeba zakuć w kajdanki a nie zabić. Bez planu nie jest to wcale takie proste (przestępcy takich skrupułów nie mają), ale z poniższym opisem na pewno sobie poradzicie.

Zachodnie Los Angeles
Na ratunek zakładnikom (bank)

Rozpoznanie
W misji tej będziesz musiał przeniknąć do banku, wchodząc do budynku przez dach. Po przejściu terenu nad sufitem banku, przypominającego labirynt, musisz przedrzeć się przez siedzibę banku z jej licznymi biurami i zakamarkami. W "labiryncie" powinieneś być w stanie poruszać się bez problemów, pod warunkiem, że zorientujesz się, jaka jest właściwa droga - schemat samego banku jest dość przejrzysty.

Taktyka
W tej misji musisz szczególnie pamiętać o pozycji ściganych oraz ich nastawieniu - niektóre z jej scenariuszy naprawdę trudno przejść. Zakładnicy mogą się łatwo znaleźć na linii ognia, a jeśli trafisz jednego z cywili, automatycznie "wtapiasz" misję. Według zwiadowców istnieje możliwość napotkania dodatkowych jeńców i napastników - ich liczba podana wcześniej może się wydać fałszywa.

Zaczynasz kontrolować grę, gdy tylko twoi ludzie zajmą swoje pozycje na dachu California Security Bank. Otwórz drzwi przy pomocy klawisza Use/Opne i wejdź do środka, wydając wcześniej rozkaz o przygotowaniu się. Obróć się o 90 stopni w prawo i idź naprzód, aż dojdziesz do ścieżki w lewo. Przebywając w ciemnych rejonach budynku, cały czas miej włączoną latarkę.

Idź dalej w lewo, dalej napotkasz kolejną ścieżkę, również w lewo. Zanim spojrzysz do przodu, wydaj swoim ludziom polecenie zgromadzenia sią za tobą. Ta ścieżka to najwcześniejsze miejsce spotkania ze ściganymi, którzy są bardzo agresywni - nie licz więc za bardzo, że uda ci się aresztować wielu z nich. Jeśli napotkasz jednego z nich teraz, szybko go "strąć", zanim on strąci ciebie.

Gdy oczyścisz już tę drogę, możesz spokojnie iść nią dalej. Niech twoi ludzie podążają w niewielkiej odległości od ciebie. Skręć w prawo w kolejną ścieżkę, gdzie prawdopodobnie natkniesz się na kolejnego przestępcę, który ruszy do ataku. Jeśli tam jest, znajduje się jednocześnie pod osłoną ognia. Musisz wymierzyć wszystko dokładnie, aby dopaść go zanim spadnie na ciebie lawina pocisków, mocno cię raniąc. Za tym miejscem znajdziesz drzwi oraz schody, ale nie spiesz się do nich za bardzo - najpierw wyczyść tę okolicę. Odgłosy strzałów przeważnie wabią poszukiwanych, znajdujących się w budynku. Oczywiście, jeśli do tej pory nie oddałeś strzału (czyli - nie miałeś jeszcze potyczki ze ściganymi), możesz spokojnie otworzyć te drzwi.

Zejdź schodami na dół. Jeśli już miałeś kontakt z poszukiwanymi, to jest pierwszy rejon, gdzie możesz spotkać zakładników. Jeśli znajdziesz ich na schodach - przyciągniętych przez poprzednie zamieszanie - szybko każ im paść, ponieważ zza nich prawdopodobnie zacznie strzelać jeden z gangsterów - jego ogień może zabić wielu z cywili. Na dole czekają na ciebie kolejne drzwi. Otwórz je tylko wtedy, gdy twoi ludzie stoją na schodach. Możesz potrzebować wsparcia.

Wejdź do magazynku po wydaniu komendy Mirror, aby rozglądnąć się i ocenić niebezpieczeństwo. Jeśli zobaczysz zakładników, musisz ich zgromadzić i zgłosić (Report), że są gotowi do ewakuacji. Skieruj się w stronę kolejnych drzwi i rozkaż swoim ludziom ich osłonę. Otwórz drzwi od lewej strony i uważaj równocześnie na podejrzanych. Gdy oczyścisz ten teren, porozglądaj się przy pomocy lustra po korytarzu na prawo.



Przeszukaj korytarz za magazynkiem, ale niech twoi ludzie w dalszym ciągu idą mocno ścieśnieni dokładnie za tobą - podejrzani to dobrzy i nadzwyczaj agresywni strzelcy. Siła twojej ekipy, podana w liczbach, to szczególny element twojej troski w tej misji. W korytarzu na lewo znajdziesz drzwi wyjściowe, których nie możesz użyć. Na prawo widzisz dwie pary drzwi. Te bliższe wiodą do jadalni, a te dalsze - do głównego biura. Daj sobie na razie spokój z biurem i skoncentruj się na pierwszych drzwiach.

Podziel swoich ludzi na dwie ekipy i każ czerwonym i niebieskim osłaniać poszczególne drzwi w korytarzu. Przeszukaj rejon jadalni najpierw, ponieważ to największe pomieszczenie. Wewnątrz widzisz automaty na monety, stoły, krzesła i kuchenkę mikrofalową. Bardzo pradopodobne jest napotkanie tu cywili lub napastników. Następnie wchodź i oczyszczaj po kolei wszystkie pokoje w korytarzu. Namierzaj przedtem ściganych za pomocą lustra - również w tych małych pomieszczeniach możesz się na nich natknąć.

Na końcu holu (dojdziesz do niego, zmierzając cały czas korytarzem po stronie magazynku, za małymi biurami) znajdziesz kolejne drzwi, prowadzące do głównego biura. Wydaj komendy Wedrzyj się i Oczyść, gdy jesteś gotowy do wejścia. Jeśli do tej pory miałeś już kilka potyczek, pomieszczenie to będzie puste. Jeśli tylko dojdzie do jakiegoś zamieszania, ścigani wychodzą właśnie stąd. Ale w dalszym ciągu istnieje tu spore zagrożenie ze strony przestępców, kryjących się za kuloodporną szybą.

Na całe szczęście szyba ta oprze się twojej broni, ale z drugiej strony odnosi się to też do zabawek, którymi dysponują poszukiwani. Normalny odruch traktowania danego pomieszczenie jako zamkniętego w tym wypadku okaże się szkodliwy - napastnicy zaczną strzelać przez szkło. Aby uniknąć następstw takich działań, najpierw zobacz, czy dane pomieszczenie jest czyste, zanim do niego wejdziesz.

Kolejny twój krok to skierowanie się do holu banku. Jeśli znajduje się tam którykolwiek ze ściganych, będziesz już o tym wiedział, a zatem możesz wejść do tego przedniego korytarza odpowiednio przygotowany. Na ziemi leży Eric Kronberg - urzędnik, żywy, ale zwijający się z bólu - wymaga natychmiastowej pomocy medycznej. Nastaw swój celownik na niego i naciśnij 4, a następnie 2, aby zostały przysłane posiłki.

Teraz pora zbadać skarbce. Nie łudź się, że zakładnicy są tylko we właściwym budynku banku - ścigani mogą ich zabrać do podziemi w akcie rozpaczy. Sprawdź najpierw skarbiec głównego biura - łatwiej go zabezpieczyć. Każ swoim ludziom osłaniać drzwi i otwórz zamek. To proste pomieszczenie - znajdują się tu tylko pieniądze.

Skarbiec holu głównego służy do przechowywania bezpiecznych depozytów. Drogę do skrzynki na depozyt zasłaniają dwie zamknięte kabiny - może to być trudne. Drzwi wewnętrzne trudno przestrzelić, aby trafić podejrzanego, a ponadto mała przestrzeń wokół kabin oznacza bardzo ograniczone pole działania podczas walki. Możesz uporać się z tym, kucając i szukając miejsca między ich nogami. Co do drzwi - musisz celować wokół nich, jeśli pojawi się taka potrzeba. Zabezpiecz to pomieszczenie - w ten sposób zlikwidowałeś całkowicie niebezpieczeństwo rabunku.

Zachodnie Los Angeles
Na ratunek zakładnikom (dom)

Rozpoznanie
W misji tej musisz dostać się do dużego, trzypoziomowego domu w bogatej dzielnicy. W suterenie znajdują się kuchnia (kryjówka), łazienka oraz sypialnia. Na pierwszym piętrze jest wiele pomieszczeń, takich jak: szafka na wina, pokój dzienny, biuro, kryjówka i garaż. Trzecie piętro jest tam, gdzie są położone sypialnie Foremana wraz z pokojami dziecinnymi. Masz też dostęp do dwóch podwórzy i basenu. Układ domu sprawia, że trudno się do niego dostać, jeśli zostaniesz wykryty z dala od niego.

Taktyka
Z powodu obecności wielu agresywnych napastników misja ta bardzo przypomina poprzednią. Jednak jest ona trudniejsza z powodu wielu otwartych terenów i jeszcze większej ilości podejrzanych. Tak naprawdę istnieje prawdopodobieństwo, że liczba tych ostatnich jest tworzona tu losowo.

Jeśli wybierzesz wejście od sutereny, przejmujesz kontrolę nad grą, gdy twoi ludzie przejdą na swoje pozycje na chodniku z tyłu domu. Pomyszkuj trochę, aby sprawdzić czujność ściganych, którzy mogą wyglądać zza basenu. Teraz przyprowadź

swoich ludzi do drzwi, przez które chcesz wejść do budynku. Użyj tych za basenem - z pewnością zaskoczysz w ten sposób podejrzanych.

Przygotuj się na ostrą wymianę ognia na samym początku misji. W krzakach z lewej strony, gdy wchodzisz na podwórko, mogą kryć się napastnicy. Musisz szybko ocenić sytuację i właściwie zareagować, aby przeżyć. Nie muszę chyba wspominać, że tryb dynamiczny to mus.

Towarzysz swoim ludziom, gdy wchodzisz przez pierwsze drzwi. Zakładnicy mogą być wymieszani ze ściganymi, więc pomyśl, zanim strzelisz. Posłanie strzału do zakładnika oznacza przegraną misję. Użyj komendy Wedrzyj się i Oczyść przy przednich drzwiach. Utrzymaj straż, podczas gdy twoi ludzie badają duże pomieszczenie i zajmują pozycje. W każdym momencie spodziewaj się napastników, ponieważ ci z nich, którzy słyszeli początkowe zamieszki, nadciągną, aby zobaczyć, co się stało.

Od tego miejsca wciąż masz do odwiedzenia łazienkę, główną kuchnię, biuro pana Foremana, mały pokój do relaksu za basenem oraz sam basen. Córkę Foremana, Emily, możesz zwykle zobaczyć trzęsącą się ze strachu na kanapie w pokoju relaksacyjnym. Ponadto często przy basenie pojawia się ścigany, który strzela do ciebie przez szklane drzwi.

Łazienka leży między pokojem relaksacyjnym a korytarzem z biura pana Foremana. Wydaj rozkaz wtargnięcia i oczyszczenia, aby twoi ludzie dokonali przeszukania miejsc wokół zlewu i toalety. Następnie sprawdź biuro, czy przypadkiem nie znajdują się tam ścigani lub jeńcy. Jest całkiem prawdopodobne, że Donald Foreman znajduje się w swoim biurze. Jest on (a także jego żona, którą przy niej znajdziesz) gotowy do natychmiastowego wypełnienia twoich rozkazów.

Drzwi przed schodami prowadzą do garażu. Jest on bardzo ciemny, powinieneś więc posłużyć się latarką, aby móc się poruszać. Przygotuj się na wypadek zagrożenia i rozdziel swoich ludzi na dwie ekipy: niech jedna osłania schody, a druga wpadnie do garażu. Kiedy już wszystko na tym piętrze gra, możesz zacząć wspinać się po schodach.

Schody na wyższe piętro skręcają gdzieś w połowie - nie wiesz, co się kryje za rogiem, więc może być gorąco. Zanim ruszysz dalej, zerknij, czy nie czają się tam napastnicy. Korytarz na górze jest długi i na drugim jego końcu mogą znajdować się ścigani. Aby dostać ich, nie wystawiając się ani swoich ludzi na walkę, wydaj komendę naprzód, oczyścić i wejdź do korytarza jednocześnie ze swoim głównym oficerem. Dzięki temu łatwiej zneutralizujesz podejrzanego w tym korytarzu.

Rozdziel swoich ludzi na dwie ekipy - jedna ma osłaniać korytarz, a ty z drugą przeszukajcie pomieszczenie. Podwójne drzwi z lewej prowadzą do pokoju dziecinnego. Odsuń się od drzwi, gdy je otworzysz. Zobacz, czy w środku nie ma zakładników - możesz tam znaleźć jedno z poszukiwanych dzieci.

Następne dwie pary drzwi - po obu stronach korytarza - wiodą do sypialni dziecięcych. Najbardziej prawdopodobne jest, że znajdziesz w nich dzieci - ściganych napotkasz tam tylko w wyjątkowych sytuacjach. Gdy oczyścisz już te pomieszczenia, wydaj polecenie do zgrupowania się i podejdźcie do drzwi sypialni rodziców na końcu korytarza.

Ostatni pokój do zbadania w tej misji to obszerna, główna sypialnia z dużym miejscem kąpielowym. Nie ma tu niebezpieczeństwa, chyba że nie udało ci się oczyścić sutereny. Misja się kończy w momencie, gdy odeślesz wszystkich zakładników i podejrzanych do kwatery głównej. Naciśnij B, aby zobaczyć, czy zostało jeszcze coś do zrobienia. Jeśli tak, zrób to, aby pożegnać się z misją.

Pacyfik

Na ratunek zakładnikom (LAX)

Rozpoznanie

W tej misji masz za zadanie dostać się do wieży kontrolnej LAX. To masywna konstrukcja ze schodami, które wydają się nie mieć końca i mnóstwem pomieszczeń. Wchodzisz do struktury na dolnym poziomie, gdzie znajduje się kompresor, system hydrauliczny i pomieszczenie HVAC. Do piętra tego dochodzą też schody oraz winda - jednak wszystkie windy są wyłączone. Na wszystkich poziomach powyżej są biura, a u podstawy wieży znajduje się obszerny westybul. Na górze z kolei umieszczono gniazdko dowodzenia ruchu lotniczego.

Taktyka

Ilość podejrzanych może być większa, niż wskazują na to raporty, ale liczbie zakładników możesz zaufać. Walka na schodach to motyw przewodni tej misji. O każdym złapanym przestępcy, czy uratowanym zakładniku musisz poinformować centralę. I, jak zwykle, "sprzątać" pomieszczenia, przez które się przedzierasz - cofanie się, by wykonać zapomnianą czynność to, w takiej strukturze jak ta, prawdziwy horror.

Wejście do wieży jest strzeżone za pomocą alarmu, którego włączenie przyciągnie napastników; kilka ruchów twoim zestawem z narzędziami zapobiegnie wyciu, a twoi ludzie będą mogli niepostrzeżenie się tam przedostać. Wchodzisz do korytarza, który ma kilka 90-procentowych zakrętów po drodze do następnych drzwi. Ostrożnie użyj lustra na każdym skręcie, trzymając swoich ludzi z tyłu, aż nabierzesz pewności, że jest już bezpiecznie.

Kiedy dojdziesz do drzwi na końcu korytarza, wydaj rozkaz osłaniania ich, zanim zaczniesz je otwierać. Zlustruj terytorium, a następnie poleć swoim ludziom, aby przeszukali hall, do którego właśnie wszedłeś. Rozbij żołnierzy na dwa teamy - jeden ma pilnować podwójnych drzwi z napisem "Compressor", a ty wraz z drugim przeszukujecie pomieszczenie HVAC. Drzwi z napisem "Stairs" zostaw na później.

Wielka maszyna w pokoju HVAC sprawia, że mnóstwo jego zakamarków pozostaje niewidocznych. Mogą to wykorzystać podejrzani i pierwsi otworzyć ogień. Jak zwykle uważaj na wszystkie ostrzeżenia wypowiadane przez podejrznych. Kiedy



wyczyścisz to pomieszczenie, przeszukaj pokój z kompresorem oraz ten oznaczoy jako "Hydraulic", który jest połączony z poprzednim. W pomieszczeniu z systemem hydraulicznym widzisz kolejne drzwi, za którymi znajduje się korytarz z czerwonymi światłami, prowadzący do kolejnej klatki schodowej na tym poziomie.

Kieruj się czerwonym korytarzem do drzwi, przez które wejdziesz do klatki z napisem "High". Stąd możesz dostać się do najwyższego poziomu wieży. Oczywiście po drodze pojawi się kilka innych poziomów, które twoi ludzie będą musieli przeszukać. Kolejna klatka schodowa z napisem "Stairs" musi zostać zostawiona do momentu, gdy twoi ludzie będą szli w dół. Na razie skieruj celownik na schody i wydaj polecenie przeszukać. Jeśli wszystko jest OK, twoim ludzie powinni zacząć powoli wspinać się po schodach.

Jednak podczas tej wędrówki spodziewaj się najgorszego. Nadzwyczaj zdradzieckie są wyrwy między schodami, gdzie mogą czaić się ścigani. Mogą cię sprzątnąć, zanim ich spostrzeżesz, gdy nie będziesz szczególnie wyczulowny. Ważne jest też, by twoi ludzie trzymali się w grupie - jeśli się rozejdą, wydaj komendę Fall In i ponownie każ im przeszukiwać teren.

Ta klatka schodowa posiada drzwi, które prowadzą do biur znajdujących się co kilka poziomów. Drzwi są wyróżnione napisami, takimi jak: "Kitty awk", Red Baron", "Flight Deck", "Operations", "Big Top". Poziom z "Kitty Hawk" posiada przejście do głównego lobby budynku, skąd możesz dostać się do innej klatki schodowej. Kiedy już oczyścisz wieżę, będziesz mógł się tam skierować. A na razie przeszukaj teren "Kitty Hawk", aby wrócić do schodów wieży.

Gdy się wspinasz, powtarzaj tę samą procedurę z rozkazami w stosunku do swoich ludzi, zatrzymując się przy drzwiach. Tam też niech jedna grupa osłania schody, a druga przeszukuje poziom. Jeśli natkniesz się na jakichś zakładników, podejdź do nich natychmiast, gdy wydasz rozkaz uspokojenia się - nie są zbyt otwarci na współpracę do momentu, gdy nie zobaczą w twoich rękach spluwy.

Postępowanie na schodach będzie powtórzone jeszcze dwa razy - podczas oczyszczania poziomów "Flight Deck" i "Operations". Przede wszystkim staraj się opanować umiejętność bezpiecznego przemykania się przez zakręty. Z drugiej strony uważaj na podejrzanych odwróconych plecami - mogą w mig skierować się w twoją stronę i puścić salwę; jest to trick, którym posługują się zwłaszcza gdy jesteś sam. Zamiast odgrywać bohatera, poczekaj na swoją ekipę przeszukiwawczą, aby namierzyła drani, zanim się rozzuchwalą za bardzo.

Jedno piętro nad "Operations" mieści się poziom Big Top. Po małym korytarzu i kilku schodach (i napotkaniu jednego lub dwóch terrorystów), dochodzisz do pomieszczenia kontroli powietrznej. Jest on zwykle pusty, ale na zewnątrz znajduje się balkon wieży - miejsce, w którym napastnicy zainstalowali wyrzutnię pocisków. Musisz ją rozbroić, zanim zdąży zniszczyć jakiś samolot. W tym celu posłuż się swoim przybornikiem, namierz celownik na korpus wyrzutni, a następnie kliknij lewym przyciskiem myszki.

Kiedy już oczyścisz "Big Top", poprowadź swoich ludzi na dół do poziomu "Kitty Hawk" i przejdź przez hall na górne piętro głównego lobby. Gdy już tam się znajdziesz, okaże się, że widać twoich ludzi, ale nie przejmuj się za bardzo, ponieważ na moście nie czai się na ciebie żadne większe zagrożenie. Wejdź przez drzwi po przeciwnej stronie i przeszukaj teren razem ze swoimi ludźmi.

Przeszukaj biura administracji, które znajdują się na tym poziomie, dopiero po tym możesz zejść po schodach na niższy poziom. Tu mogą przebywać ścigani i zakładnicy, wymieszani ze sobą w niebezpiecznej miksturze broni i ciał. Strzelaj szybko kiedykolwiek zauważysz, że jakiś zakładnik może ucierpieć. Na razie aresztowanie podejrzanych jest zbyt niebezpieczne.

Wejdź do klatki schodowej i wykonaj te zadania, co zwykle - z tym, że tym razem musisz nakierować swój celownik na dół, a nie w górę, gdy wydajesz rozkazy do przeszukania terenu i osłony. Pierwsze drzwi, do których dojdziesz, prowadzą na najwyższe piętro głównego lobby. To ogromne pomieszczenie, które jest wystawione i niebezpieczne. Na całe szczęście jesteś na wyższym piętrze (łatwiej celuje się w dół niż w górę) i nie bój się wołać swoich ludzi na pomoc, aby osłaniali ci drogę.

Zbierz swoich oficerów na dolnym poziomie lobby, otwórz drzwi na prawo od drzwi windy i wejdź. Przeszukaj korytarz, zaczynając od pierwszych drzwi, które ujrzysz. Wiedzie on do małego pomieszczenie, gdzie mogą się znajdować terroryści. Za rogiem na lewo zobaczysz drzwi do słabo oświetlonego biura, które może się okazać zajęte. Bądź ostrożny wdzierając się tu. W końcu docierasz do drzwi do klatki schodowej. Do tej pory powinieneś już wypełnić wszystkie zadania misji. Ale jeśli w dalszym ciągu jeszcze ci czegoś brakuje, zejdź schodami, aby dostać się do terenu z drzwiami od HVAC.

Pacyfik

Rozbrojenie - mało czasu (budowa)

Rozpoznanie

Tutaj musisz dostać się na teren budowy przy oczyszczalni. Budowa znajduje się dopiero w początkowej fazie, pełno tu nieprzejezdnych dróg, głębokich kanałów i walających się instala-

cji. Taki "wystrój" może sprawiać sporo zamieszania. Drogi wyjazdowe otaczają trzy głębokie kanały oraz ogrodzony plac.

Taktyka

Nie znasz liczby poszukiwanych, ale dochodzą informacje, że jest ich około czterech. W misji tej nie ma zakładników. Zobaczysz też duże otwarte przestrzenie bez żadnych przeszkód terenowych, co znaczy, że ścigani mogą ostrzelać twoich ludzi z dużej odległości. To jest główne zagrożenie, ale w misji tej spotka cię ich o wiele więcej - praktycznie przy każdej potyczce.

Wejście, przez które powinieneś się dostać na plac budowy jest okay, ponieważ dzięki niemu twoi ludzie podchodzą dość blisko do pierwszej wyrzutni pocisków. Oprócz tej musisz jeszcze zlikwidować dwie pozostałe, na co masz dość mało czasu. Zaczynając w pierwszej lokacji nie bądź zaskoczony, gdy natychmiast znajdziesz się w zasięgu gwałtownego ognia. Zlikwiduj wszystkich przestępców, nastaw swój celownik na ogrodzenie i wydaj swoim ludziom rozkaz natarcia i wyczyszczenia.

Po wejściu na teren budowy przyglądaj się dokładnie swoim ludziom, którzy oczyszczają teren. Na wprost widzisz stosunkowo nie zakłóconą przez żadne przeszkody drogę oraz nierówną drogę na lewo. Skieruj się tą na wprost, a dojdziesz do przejścia w murze z cegieł otaczającym kanał na lewo.

Rozdziel swoich ludzi na dwie ekipy. Wydaj rozkaz jednej z nich, aby strzegła drogi na wprost, skierowując celownik na drogę i dając komendę osłaniania. Teraz drugiej ekipie rozkaż wyczyścić kanał, celują na dół rampy i wydając polecenie wtargnięcia i oczyszczenia. Jest bardzo prawdopodobne, że w pobliżu każdej wyrzutni pocisków spotkasz ściganych, ponieważ broń ta jest sterowana ręcznie.

Gdy kanał został zbadany, zbliż się do wyrzutni i rozbrój ją, wciskając klawisz Use/Open, gdy masz podświetlony celownik. Musisz zlokalizować i rozbroić jeszcze dwie takie "zabawki", zanim rozwalą one na kawałki samolot prezydenta Rosji. Gdy otrzymasz radiowe ostrzeżenie o tym, że kontrola lotu została utracona, powodzenie misji staje pod znakiem zapytania.

Mając świadomość, że zegar tyka, pospiesz się i opuść kanał, kiedy tylko uda ci się rozbroić wyrzutnię. Niech ekipa strzegąca drogi znowu do ciebie dołączy. Razem ze swoimi ludźmi zmierzaj dalej tą trasą. Wykorzystaj wszystkie przeszkody, które napotkasz - na przykład deski ułożone w pobliżu - jako osłonę przed możliwym atakiem ze strony ściganych. Twój kolejny krok to wejście na lewo, które prowadzi do okolic kolejnego kanału.

Wejdź tam z resztą swoich ludzi. Przejdź ogrodzenie, aby dostać się do rampy wiodącej prosto do kanału, ale uważaj na przestępcę, który na 100 procent będzie się czaił w dole. Na całe szczęście twoi ludzie zreflektują się i sami zatroszczą się o siebie i nikt nie odniesie tu ran - ale może się to stać w momencie, gdy nie będziesz w stanie zlokalizować go w ciemnościach i uniknąć jego wystrzału.

Rozkaż swoim ludziom, aby przeszukali kanał. Nie powinieneś napotkać tam żadnego oporu, chyba że ktoś nadejdzie z innego rejonu placu budowy. Na dole znajdziesz kolejną wyrzutnię. Nie ociągaj się - natychmiast ją rozbrój. Trzecia wyrzutnia znajduje się bardzo blisko - możesz się do niej dostać ukrytym przejściem. Zanim stąd wyjdziesz, musisz przedstawić centrali raport o losie ściganych.

Teraz przeszukaj drugi kanał w pobliżu. W narożniku po drugiej stronie od wejścia widzisz prowizoryczną rampę wraz z tunelem prowadzącym do trzeciego kanału oraz ostatniej wyrzutni rakiet. Wydaj komendę Fall In swoim ludziom, którzy wejdą za twoimi oficerami na górę i do rury.

Rura ta prowadzi do punktu w trzecim kanale, który znajduje się w niewielkiej odległości od ostatniej wyrzutni - i do tych ściganych, którzy mogą jej strzec lub ją obsługiwać. Wyjrzyj z rury, aby ocenić sytuację. Jeśli zauważysz więcej niż jednego terrorystę, spróbuj załatwić jednego i szybko schowaj się do rury. Kiedy będziesz gotowy, wyślij swoich ludzi (o ile oficerowie już nie wyskoczyli) i rozpraw się ze ściganymi jako grupą.

Wyjdź z kanału, na prawo i zbierz swoich ludzi za skierowanym do tyłu znakiem ostrzegawczym na głównej bagnistej drodze. Teraz idź prosto, główna droga skręca w lewo. Zbierz ludzi na rogu i wydaj im polecenie przeszukania terenu wokół kilku pobliskich ciągników. To ostatnia otwarta część drogi na jakiś czas. Odcinek drogi na lewo pełny jest miejsc, gdzie znajdować się mogą podejrzani. Czają się tam, zgadnij na kogo.

Niech twoi ludzie przeszukają drogę, po której walają się materiały budowlane. Trzymaj się z dala od otwartych przestrzeni i nakieruj swoje światło latarki na wszystkie zacienione miejsca, żeby się upewnić, że w mroku nie czai się żadne zagrożenie. Kiedy już dostaniesz się w pobliże miejsca, gdzie wszedłeś do drugiego kanału, zobaczysz rozpoczętą budowę biurowca oraz pierwsze fragmenty centrum oczyszczalni wody.

Najpierw zbadaj przenośne toalety. Wydaj swoim ludziom rozkaz, aby się kryli i otwórz drzwi. Teraz przeszukaj biurowiec - wewnątrz jest ciemno, a więc bądź ostrożny. W końcu przeszukaj rejon oczyszczalni wody i pomieszczenie wypełnione czerwonym światłem, które zobaczysz za drzwiami na dolnym piętrze. Wyjdź i rozkaż przeszukanie drogi, którą szedłeś przedtem.

Tak jak poprzednio - na drodze jest wiele miejsc, za którymi mogą kryć się ścigani. Ogrodzenie z prawej od następnego zakrętu to miejsce, w którym zaczynasz, jeśli wybierzesz alternatywny punkt, od którego zaczynasz swoją "przygodę" na budowie. Nie musisz otwierać ogrodzenia. Zamiast tego idź na lewo drogą, która wiedzie do miejsca, gdzie pierwszy z twoich ludzi wszedł na ten teren. Za ogrodzeniem jest ostatnie miejsce, które masz zbadać - jakieś pół drogi od "punktu wejścia". To plac, na którym pełno metalowych rur. No i dobrnąłeś do końca - gdy tylko wypełnisz swoje zadania, po prostu przekaż raport, że misja została wykonana i możesz już jechać do Miami odpocząć sobie.

Wilshire

Na ratunek zakładnikom (stacja telewizyjna)

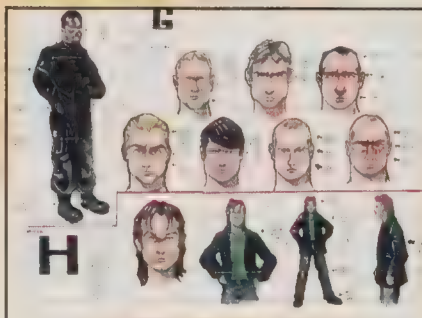
Rozpoznanie

Ta misja oznacza wdarcie się do stacji telewizyjnej na Beverly i Fairfax w Zachodnim Los Angeles. Budynek jest wieloczęściowy i posiada jeden dwupiętrowy segment z kilkoma pomieszczeniami, między innymi centrum kontroli, gdzie pracują ludzie z audycji Donna! Z tyłu znajduje się większa scena, na której nagrywane jest show.

Taktyka

Ilość podejrzanych i zakładników może się w tej misji zmieniać; nie bądź zaskoczony, jeśli spotkasz się z trzema czy czterema dodatkowymi ściganymi, z którymi będziesz się musiał rozprawić.

Wejście, które jest ci proponowane to dobry wybór. Inne, które możesz wybrać nie jest tak niebezpieczne, ale szybko możesz stracić kontrolę nad tłumem zakładników i terrorystów wychodzących z wszystkich możliwych zakamarków. A zatem z dalszej perspektywy wejście przez oszklony most jest o wiele bardziej bezpieczne.



Wybierz zamknięte drzwi, aby dostać się do mostu, a następnie przeprowadź swoich ludzi do drzwi na lewo. Te na prawo to wyjście. Skorzystanie z nich oznacza zakończenie misji. Przy lewych drzwiach każ żołnierzom przeprowadzić osłonę zanim je otworzysz.

Na ścianie z prawej widzisz dwie pary drzwi. Prowadzą one do tego, co wygląda jak przedstawienie taneczne. Bliższe wiodą do pomieszczenia z parkietem do tańca oraz baru, drugie - do sceny w tym samym pomieszczeniu. Na lewo widzisz dość przestronny teren. Znajdziesz w tej części kilka skrzyń z zapasami oraz samochód. Dalsze drzwi na ekranie dają wejście do biur i sceny Donna!

Twój występ odbędzie się najpierw na otwartej przestrzeni z lewej. Możesz zdecydować się, aby podążać dalej tą drogą aż zrobi się naprawdę gorąco. Rzuć okiem (lub użyj lustra) na okolicę i sprawdź, czy nie ma tam ściganych. Kiedy już rozeznałeś się co do zagrożenia, wydaj swoim ludziom rozkaz Fall In. Niech przypilnują korytarz, jeśli teren wokół wydaje się pusty. Za pomocą komendy do zgromadzenia się, możesz uzyskać pomoc w wyczyszczeniu obszaru.

Kiedy rozpęta się bitwa, niech twoi ludzie wejdą do korytarza, najlepiej przed pierwsze drzwi, te z napisem "Studio C". Podejrzani i zakładnicy mogą nagle wpaść do pokoju. Bez zabezpieczenia w korytarzu twoja ekipa może szybko wyparować. Kiedy tylko ludzie wejdą do pomieszczenia, musisz natychmiast określić, czy są to zakładnicy czy terroryści. Ci drudzy to mężczyźni ubrani na beżowo lub czarno (dokładnie jest taki jeden, blondyn z długim, końskim ogonem. Pozostałych łatwiej rozpoznać, ponieważ wszyscy noszą ciemne ubrania i maski narciarskie).

Kiedy zamieszanie się trochę uspokoi, skorzystaj z okresu przejściowego (na pewno jest to tylko moment przejściowy - zaraz wszystko wróci do normalności, czyli do totalnej zawieruchy) i przeszukaj Studio C. Widzisz dwie pary drzwi wchodzące do tego samego pomieszczenia - jedno na scenę, a drugie za kulisy. Światło jest trochę przyciemnione, więc skorzystaj z latarki. Teraz włącz radio, aby dopełnić procedury raportowania i zabezpieczyć bezpieczną ewakuację dla zakładników.

Odpocznij po wyczyszczeniu pierwszej części, po czym ruszaj ze swoimi ludźmi do tych drzwi znajdujących się trochę dalej (to te z napisem "On Air"). Wydaj komendy o wdarciu się i zaprowadzeniu porządku i przygotuj się na mnóstwo kłopotów. Przede wszystkim - napotkasz tu o wiele więcej zakładników niż na wcześniejszych obszarach, co oznacza, że trudniej będzie pozbyć się terrorystów bez skutków ubocznych. Niech twoi ludzi pozostają cały czas mocno zbici ze sobą, aż kolejne ruchy staną się możliwe.

W oddali widzisz schody, które wiodą do pomieszczenia kontrolnego i biur. Na prawo są też duże drewniane ściany - otaczają one scenę dla przedstawienia Donny. Wzdłuż ścian na lewo znajdują się też trzy pomieszczenia, w których mieszczą się garderoby.

Wydaj swoim ludziom rozkaz Fall In i przedrzyj się przez labirynt drewnianych ścian na prawo. Ciemno tu, ale z przeciwnej strony napływa światło ze sceny z Donną. W niektórych scenariuszach natkniesz się tu na ściganych, którzy trzymają zakładników - widzów - z boku, grożąc im karabinami. Szybko opanuj sytuację, nie raniąc cywilów.

Może to trochę potrwać, ale musisz opanować i przekazać wszystkich podejrzanych i zakładników z obszaru sceny dla Donna! show. Kiedy wypełnisz to zadanie, wróć za kulisy i zacznij myszkować po pomieszczeniach, które się tu znajdują. Niektóre z tych pokojów są dość proste do wyczyszczenia, ale są też i takie z dodatkowymi zakątkami odgrodzonymi drzwiami. Wchodź do środka tylko wtedy, gdy po kucnięciu i rzuceniu okiem nie zobaczyłeś żadnych śladów obecności intruzów.

Po wyjściu z tych pomieszczeń pozostały już jedynie pokoje na wyższym piętrze. Wdrap się do nich ostrożnie po schodach, ze swoimi ludźmi uszeregowanymi w gęsiego. Jeśli nie zneutralizowałeś jeszcze zbyt wielu przestępców, powinieneś oczekiwać ich właśnie w tym miejscu. Ale może się też okazać, że są tam jedynie zakładnicy.

Oficer SWAT nigdy nie zakłada, że jakieś miejsce jest bezpieczne. Pamiętając o tym, traktuj każdy nowy badany obszar jako nieznany, z możliwością znalezienia się nagle w opałach. Przeszukaj pomieszczenie kontrolne z wielką ostrożnością. To długi, słabo oświetlony pokój.

Drzwi naprzeciwko pokoju kontroli to przebieralnia Donny Briggs. Wewnątrz znajdziesz szafę i łazienkę. Przeszukując te miejsca, zastosuj normalne procedury bezpieczeństwa. Ostatni pokój na końcu holu prowadzi do otwartego balkonu z drew-

nianymi skrzynkami i miłym widokiem na pierwsze piętro. To znak, że dobrnąłeś do ostatniego terenu i dotąd powinieneś mieć wszystkie zadania wykonane, chyba że jeszcze doniosą ci o jakichś terrorystach lub zakładnikach, których przeoczyłeś. Gratulacje z powodu świetnie wykonanej roboty.

Newton

Na ratunek zakładnikom (ambasador Turcji)

Rozpoznanie
Ta misja oznacza wtargnięcie do magazynu na środkowym wschodzie zwanym The River Tigris. Magazyn ten składa się z wystawy z przodu oraz przechowalni z tyłu, ale KPP przystosowali ten budynek odpowiednio do swoich potrzeb. Wykopano poziom podziemny, który jest prosto rozłożony i posiada tylko kilka przejść oraz jedno pomieszczenie z łóżkiem.
Taktyka
W misji tej znajdziesz niewielu ściganych. Ogólnie - nie jest ona zbyt trudna. Jedynym trickiem jest możliwość pomyłki w rozpoznaniu, kto jest przestępcą, a kto cywilem - ten ostatni może być ubrany w kaptur, który w gorączce walki możesz pomylić z maską narciarską.

Sugerowane jest wejście przez drzwi frontowe. To bezpieczna opcja, bo członkowie KPP nie przebywają raczej w okolicach wystawy. Mimo to szybko przełącz swoich ludzi na tryb dynamiczny. Kiedy w dalszym ciągu znajdujesz się za nimi po wejściu, może to teraz oznaczać kłopoty, ale zwykle spotykają się tu tylko ze sprzedawcą.

Przeszukaj pomieszczenie z przodu, aby znaleźć poszukiwanych, twoi ludzie natomiast niech zaopiekują się sklepikarzem. Ale znajdziesz tu jedynie gabloty i składane ściany. Wydaje się, że stąd nie ma już gdzie iść. Ale spójrz w zaciemniony zakątek za kasami na lewo. Znajdziesz tam drzwi, za którymi znajduje się przejście.

Rozkaż swoim ludziom, by pilnowali drzwi. Sam zajmij pozycje przy drzwiach i otwórz je. Może się tam znajdować podejrzany. Ścigani w tej misji są uzbrojeni w potężną broń, zatem zlikwiduj ich jak najszybciej bez silenia się na uprzejmości.

Kiedy niebezpieczeństwo minęło, albo jeśli go w ogóle nie było, rozkaż swoim ludziom, aby przeszukali pokój. To małe pomieszczenie, zatem możesz się z tym uporać szybko. Widzisz tu wpływ obecności KPP. Podłoga służy jako składowisko broni, a na jed-



nej ze ścian widnieje duże zdjęcie kogoś, kto z pewnością myśli o szczytnych ideach.

Kierując się do przejścia do następnego pomieszczenia, posłuż się komendami Move i Clear, a następnie poślij do środka swoich ludzi. Gdy wejdziesz, zobaczysz z każdej strony pokoju drewniane ogrodzenia - to może oznaczać kłopoty - za każdą z nich może przebywać podejrzany. Rozpraw się z każdym draniem, który czai się za twoimi oficerami, aby nie zrobił użytku ze swojej broni.

Kiedy sytuacja się ustabilizuje, sforsuj drzwi i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Znajduje się ono za drewnianą ścianą na prawo, gdy wejdziesz. Ustaw swoich ludzi, aby osłaniali cię, gdy tam zmierzasz. Kiedy już będziesz gotowy, po prostu otwórz drzwi i właź.

Poprowadź swoich ludzi do pomieszczenia. Wewnątrz może znajdować się podejrzany. Jak zwykle - cały czas miej przy sobie straż. Jeśli pokój jest czysty, niech żołnierze obstawią kolejne drzwi, które spróbuj otworzyć. Posłuż się lustrem, aby obadać sytuację. Jeśli wszystko jest ok, zejdź schodami na dół.

Zejdź na pierwszy poziom schodów i skręć w lewo. Możesz teraz spojrzeć wewnątrz bazy KPP. Na dole mogą znajdować się terroryści. Najbezpieczniej będzie zejść na dół ze swoimi ludźmi, aby dostarczyć im dodatkowe zabezpieczenie.

Nastaw swój celownik w dół i wydaj polecenia naprzód oraz oczyścić. Zejdź z głównym oficerem, aby dostarczyć mu dodatkowej osłony na wypadek, gdyby czyhała tam jakaś pułapka. Na dole wydaj rozkaz do przeszukania i idź ze swoimi ludźmi, gdy próbują się przebić przez ten prosty labirynt podziemny.

Żołnierze dochodzą do długiego korytarza z dwoma odnogami na prawo. Prawie na sto procent spotkasz tu jednego lub więcej ściganych. Ponadto, gdy tylko rozlegną się wystrzały, zewsząd nadlecą kolejne zastępy napastników.

Zakładnik, którego starasz się uratować również może szwędać się gdzieś w pobliżu. Musisz postarać się nie ustrzelić go, albo otrzymasz informację o przegranej misji, bez względu na twoje inne osiągnięcia. Wydaj rozkaz uspokojenia się i szybko ubezpiecz cywila. Nie chciałbyś zapewne, aby twoi ludzie zajmowali się niepotrzebnie zakładnikami, gdy wokół gromadzą się coraz większe tłumy terrorystów.

Przeszukaj cały ten poziom. Korytarze na prawo są połączone z pomieszczeniem, które z całą pewnością było wykorzystane do filmowania zakładników w celu zdobycia okupu. Prawdopodobnie przyjdzie ci zmierzyć się z przestępcą strzegącym drzwi. Gdy przeszukałeś już obydwie odnogi korytarza, pozostał już tylko pokój za drzwiami.

Ostatnie drzwi prowadzą do obskurnego pomieszczenia, w którym pod przymusem przetrzymywany był zakładnik pojmany przez KPP. Wydaj rozkaz wedrzyj się i wyczyść swoim ludziom. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że pokój jest pusty, ale jest tak dlatego, że zakładnik schował się, trzęsąc się ze strachu, albo że już wcześniej go znalazłeś. Misję tę w tym miejscu powinieneś już być w stanie zapisać do swojego archiwum. Gratulacje.

Hollywood

Aresztowanie w trudnych warunkach (nocny klub)

Rozpoznanie
W misji tej wtargniesz do klubu nocnego o nazwie The Phoenix. Drzwi z przodu wychodzą na duży obszar przeznaczony dla klientów, z kilkoma barami i parkietem do tańca. Z tyłu z lewej znajdują się pokoje dla kobiet i mężczyzn. Z tyłu po prawej stronie natomiast zobaczysz drzwi prowadzące do przechowalni, a tam kolejne drzwi - do luksusowych pomieszczeń tylko dla właścicieli lokalu.
Taktyka
Jest bardzo prawdopodobne, że spotkasz tu dodatkowych podejrzanych. Miejsce, w którym rozgrywa się ta misja, czyli Phoenix, posiada tylko kilka pomieszczeń, co może oznaczać bardzo szybko zrealizowane zadanie. Więcej zajmie ci znalezienie wszystkich broni porozrzucanych tu i tam, niż rozprawienie się ze wszystkimi podejrzanymi.

Sugerowane wejście do drzwi frontowe. To najlepszy wybór, ponieważ umożliwi to twoim ludziom odpowiednio wcześnie zapanować nad sytuacją, oraz stwarza możliwości dodatkowej osłony.

Kiedy już przybędziesz na wskazane miejsce, przełącz się na tryb dynamiczny. Istnieje prawdopodobieństwo, że gdy tylko otworzysz drzwi twoi ludzie i tak automatycznie przejdą w ten tryb z powodu zagrożenia ze strony ściganych. Przełączając się na tryb dynamiczny, otrzymujesz możliwość szybkiego rozpoczęcia misji oraz wydania rozkazów włam się i wyczyść "na wejściu".

Wesprzyj swoich żołnierzy, gdy wykonują twoje polecenie. Wiele wskazuje na to, że w pierwszym pomieszczeniu przebywa wielu podejrzanych. Żaden z twoich ludzi nie może ucierpieć w czasie potyczki - ogień jest na ciebie kierowany z obydwu stron pokoju. Ścigani znajdują się przeważnie blisko pomieszczeń wypoczynkowych, na parkiecie, przy grach wideo, za barami lub niedaleko drzwi do magazynu z tyłu po prawej stronie.

Miej jeszcze przez chwilę oczy i uszy szeroko otwarte, zanim dasz odpocząć swoim ludziom. Dźwięki bitwy mogą przyciągnąć większą ilość ściganych, którzy znajdują się w pomieszczeniach wypoczynkowych lub jednym z pokoi z tyłu. Kiedy będziesz w tanie, wypuść raport o podejrzanych, których do tej pory zneutralizowałeś oraz przekaż informację o możliwości ewakuowania pierwszej grupy zakładników.

Jednym z twoich celów jest wyśledzenie i zabezpieczenie wszystkich broni. W misji tej, jak już wspominaliśmy, jest to zajęcie bardziej czasochłonne niż w pozostałych. Jest tak przede wszystkim z powodu jej zaskakująco wielkiej ilości, z których większość leży porozrzucana wokół - napastnicy chętnie obnoszą się ze swoją fascynacją militariami. Zajrzyj za bary oraz do kabiny DJ-a, aby zabrać stamtąd broń. Dopiero wtedy będziesz mógł uznać to pomieszczenie za wyczyszczone.

Kiedy już wyczyścisz główne pomieszczenie klubu, zacznij przeszukiwanie jego pozostałych części. Pokoje wypoczynkowe zajmują małą powierzchnię i można do nich dojść tylko z tego miejsca. A więc od nich zacznij. Jedyna możliwość, że znajdziesz tu jakiegoś podejrzanego jest wtedy, gdy w czasie wejścia twoich ludzi nie było zbyt wielkiego zamieszania. Dla bezpieczeństwa rozdziel żołnierzy - jedna ekipa ma pilnować wyjście w stronę parkietu, a druga wraz z tobą badać rejon.

Sprawdź drugi raz te trzy pokoje, które dotąd odwiedziłeś. Zanim pójdziesz dalej zbierz stąd całą broń. Solidność to jedna z najważniejszych cech oficerów ze SWAT. Teraz, pewny już, że nic nie uszło twojej pilnej uwadze, przenieś osłonę swoich ludzi w kierunku drzwi z napisem "Private".

Wydaj swoim ludziom przy drzwiach polecenie naprzód i przeszukać (lub wedrzeć się i przeszukać, jeśli drzwi jeszcze nie zostały otwarte przez ściganego) i skieruj się za nimi do pokoju. Wokół leży porozrzucanych wiele pudeł. Ze względu na to zlokalizowanie przestępców może być trudne.

Gdy udało już ci się zebrać całą broń, oraz gdy przekazałeś informację o ściganych do centrali, idź do przejścia na lewo od drzwi "Private". Znajdują się tu trzy pokoje, bez odgradzających je drzwi. Między nimi są jedynie małe ścianki otoczone przez puste miejsca. Oznacza to możliwość dokuczliwej potyczki ze ściganymi na długi dystans.

Następnie wejdź do pomieszczenia z kuchnią, biurem i jadalnią - może znalazłeś się już tu wcześniej, przyprowadzony w wirze walki. Z pewnością znajdziesz tu masę broni. Dokładnie sprawdź wszystko, co znajdziesz poza tym (z podejrzanymi włącznie). O ile tylko uda ci się utrzymać swoich ludzi w kupie, nie pozwalając, aby jakikolwiek z oficerów przebywał choć przez chwilę sam, przejdziesz tę próbę bez najmniejszego uszczerbku na zdrowiu.

Kuchnia to miejsce, gdzie wchodzisz również po wybraniu drugiej opcji startowej. Drzwi znajdują się na lewo od kuchenki, gdy staniesz przed nią. Gdy już zabezpieczysz i zdasz raport o stanie podejrzanych w kuchnio-biuro-jadalni, skieruj się do sypialni. Znowu powinieneś tu znaleźć dość znaczną ilość śmiercionośnych zabawek. Wyczyść okolicę i zgromadź się ze swoimi ludźmi przy ostatnich drzwiach.

Te prowadzą do szpanerskiej łazienki. Wewnątrz mogą znajdować się ścigani, a zatem wchodź ostrożnie. Nie ma tu zbyt wiele do przeszukania, ale tylna część wanny jest niewidoczna, gdy patrzysz na nią od strony drzwi wejściowych. Musisz ją obejść, aby dokonać przeszukania pomieszczenia. Skieruj się do centrali, aby zdać raport.

Zachodnie Los Angeles

Na ratunek zakładnikom (kościół)

RozpoznanieW misji tej zbadasz ogromny kościół z okazałymi dekoracjami. Przez tylne drzwi wchodzisz na klatkę schodową prowadzącą na drugi poziom. Za drzwiami na tym poziomie znajduje się główna sala liturgiczna. Widzisz dwie pary drzwi - z obydwu stron ukrytych drzwi do sali. Te z prawej prowadzą do

pomieszczenia, gdzie znowu znajdziesz ukryte przejście - do klatki schodowej na drugie piętro. Tutaj znajduje się otwarte przejście z miłym widokiem na miasto. Oprócz tego natkniesz się tu też na biuro, salon, kuchnię i toaletę - wewnątrz kościoła. W salonie są schody prowadzące do głównej sypialni na trzecim piętrze.

Taktyka

Istnieje prawdopodobieństwo spotkania dodatkowych podejrzanych, ale nie to jest najważniejsze. Przede wszystkim musisz za wszelką cenę uniknąć strzelania do zakładników lub członków sił bezpieczeństwa, bo spowoduje to ich agresywną reakcję. Może to wydawać się proste, ale problemem jest ilość, a nie jakość - masz tu całe zastępy zakładników, którzy podchodzą pod lufy. Niechętnie też chcą współpracować, co stanowi jeszcze większy kłopot. Wszystko to razem wzięte oznacza, że misja ta może być szczególnie trudna.

Masz tylko jeden wybór, jeśli chodzi o zdobycie dostępu do kościoła. Przełącz się na tryb dynamiczny zaraz potem, jak zaczniesz kierować swoją grupą. Na terenie tym i wszędzie indziej mogą znajdować się podejrzani i zakładnicy. Kieruj się drogą do środka świątyni. Wydaj rozkaz wdarcia się i wyczyszczenia pierwszego pomieszczenia, którego drzwi widzisz.

Miejsce wokół drzwi do kościoła jest bardzo ścieśnione, co sprawia, że tylko jeden żołnierz może strzelać jednocześnie do więcej niż jednego terrorysty. Aby temu zapobiec, przedrzyj się na stanowisko prowadzącego oficera i dodaj silne wsparcie, jeśli to będzie konieczne. Gdy wyczyścisz już wejście, możesz uznać się za szczęściarza (lub nieszczęśnika - w zależności od tego, co przyniesie z sobą to, co nastąpi teraz).

Kolejne pomieszczenie to klatka schodowa. Doświadczenie wskazuje na to, że więcej przestępców wychodzi z drugiego poziomu niż z sali, a więc poprowadź swoich ludzi schodami na górę, gdy tylko burza ucichnie.

Wydaj rozkaz przeszukania klatki schodowej, tak jak wcześniej w tejże misji, a następnie za prowadzącym oficerem skieruj się schodami w górę. Tutaj lub gdy wejdziesz może zdarzyć się coś niemiłego, jeśli pojmani lub terroryści wpadną w szał w tym samym miejscu.

Wejdź do otwartego przejścia i zabezpiecz wszystkich zakładników. Teraz złóż raport o stanie wszystkich zakładników lub przestępców (zakładnicy jako pierwsi), a także zapewnij każdemu ewakuację. W czasie wykonywania tych czynności możesz rozdzielić swoich ludzi na ekipy, które powinny rozglądać się w obu kierunkach - dobre ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem. Kiedy skończysz robotę papierkową, idź dalej - do salonu w kościele.

Wdarcie się i wyczyszczenie to wszystko, co mają zrobić twoi ludzie wchodząc tu. Wejdź za swoimi oficerami i pomóż im zaopiekować się zakładnikami lub zmusić ściganych do poddania się, gdy okaże się to konieczne. Pokój ten łączy się ze wszystkimi miejscami na tym poziomie. Schody prowadzą do głównej sypialni i pomieszczeń jej towarzyszących. Na piętrze, na którym się obecnie znajdujesz są małe biura i inne drobne pokoje związane z wykonywanie zwykłych czynności.

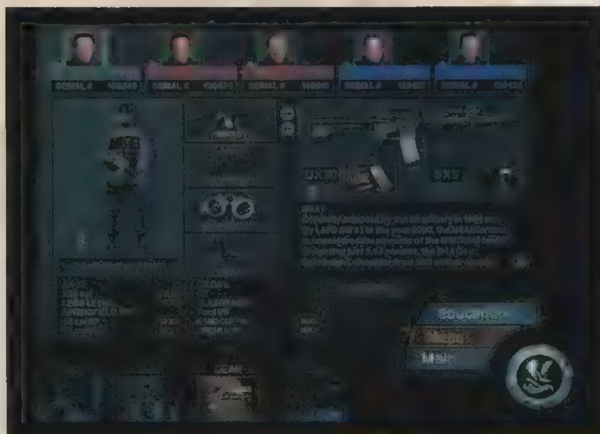
Wydaj swoim ludziom rozkaz osłaniania salonu (niech zwrócą się w stronę drzwi, przez które wszedłeś), a następnie inna ekipa niech zbada kolejne biura i inne pomieszczenia. Na wszelki wypadek sprawdź drzwi zaraz naprzeciw drzwi prowadzących do biur. To wejście do szafy, ale w niej znajdziesz pomieszczenie, gdzie może przebywać ścigany lub zakładnik.

Przeszukaj pokoje poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od toalety na lewej ścianie. Zwykle możesz natknąć się tu na zakładnika. Uwaga - może się on okazać nad wyraz uparty i zmuszenie go do współpracy może zająć wiele cennego czasu.

Teraz wejdź do biura (zakładając, że wcześniejsze działania ze strony ściganych tu cię jeszcze nie zaprowadziły). Jeśli wewnątrz jest ktokolwiek, nie będziesz miał problemu z jego odnalezieniem. Kiedy przeszukasz to pomieszczenie, możesz natknąć się na ukryte drzwi od strony podwójnych drzwi prowadzących do biura. Przejdziesz nimi do ukrytej klatki schodowej, którą dostaniesz się bezpośrednio do miejsca za amboną. Może ci się wydawać, że oczyszczenie tego rejonu to dobry pomysł, ale nie rób tego, dopóki na dolnym poziomie znajdują się jacyś przestępcy. Bądź cierpliwy i na razie daj sobie spokój z tymi schodami.

Wejdź do jadalni, a następnie do kuchni. Pomieszczenia te zwykle oddzielają od siebie zamknięte drzwi, więc wydaj komendy włam się i wyczyść, aby wejść. W najlepszym razie powinieneś spotkać tu jedynie pojedynczego ściganego lub zakładnika. Zakładnik może się kryć w kuchni koło przechowalni na lewo od kuchenki.

Kiedy już wyczyścisz drugi poziom, przejdź na trzeci. Znajdziesz tu jedynie główną sypialnię, łazienkę oraz szafę pełną sutann. Przy drzwiach wydaj polecenie wdarcia się i oczyszczenia. Po



wszystkim sprawdź szafę, gdzie może się kryć jeden ze ściganych. Zakończ badania pozostałych pomieszczeń, a później skieruj się z powrotem na dół, na pierwszy poziom, klatką schodową w dzwonnicy.

Kolejny punkt programu to sala liturgiczna. Dzięki drodze, którą przebyłeś do tej pory nie spotkasz tu prawdopodobnie zbyt wielu terrorystów. Ale z zakładnikami może już być inaczej. Przy drzwiach do klatki schodowej wydaj rozkaz wdarcia się i oczyszczenia. Pilnuj swoich ludzi, gdy poszukują ściganych. To rozległy teren i twoi ludzie przejawiają tendencję do oddzielania się od siebie, zajmując się podejrzanymi i zakładnikami. Jeśli stanie się to w tym miejscu, może to oznaczać katastrofę. Istnieje wiele miejsc, skąd mogą powyłazić terroryści, z obszarem za amboną włącznie.

Gdy twoi ludzie oddzielą się od siebie, idź za nimi do ambony. Możesz też wydać polecenie zgrupowania się, aby wszyscy szli tam jednocześnie. Po obydwu stronach ambony znajdują się drzwi - prowadzą one do zakrystii. Po środku na ścianie odkryjesz niewidoczne drzwi.

Wejdź drzwiami z tyłu ambony z lewej na prawą. Część lewa to przebieralnia dla kaznodziejów. Ale przeszukaj ją, bo w szafie, która jest tam umieszczona mogą przebywać jacyś zakładnicy. Teraz powinieneś przeszukać ukryty pokój. Jeśli nie jesteś w stanie dojrzeć małego występu pokazującego to miejsce, podejdź blisko do ściany i naciśnij Use/Open, kiedy zapali się twój celownik. Z doświadczenia wiemy, że wewnątrz może się kryć zakładnik lub ścigany, a więc - ostrożnie.

W końcu wejdź drzwiami z prawej. Pod względem wystroju pokój ten jest podobny do przebieralni, ale tu prawie wcale nie ma mebli. Skup się na ostatnim fragmencie dekorowanej ściany z lewej. Są tu ukryte drzwi, które wiodą do tej samej klatki schodowej, którą znalazłeś w biurze na drugim piętrze. Wejdź na schody i wydaj rozkaz przeszukania ich. Jeśli jeszcze nie ukończyłeś misji, prawdopodobnie zostawiłeś gdzieś jakiegoś jeńca lub napastnika. Gdy już przebadasz cały kościół, twoja misja zostanie zaliczona. Gratulacje, żołnierzu.

Hollywood

VIP w Hotelu

Rozpoznanie

Misja ta wymaga od ciebie szybkiego rozpoznania i zneutralizowania uzbrojonych ściganych, którzy są przebrani lub noszą czarne ubrania i maski narciarskie. Twoi ludzie mają też zadbać, aby nie zostali wzięci żadni zakładnicy ani żeby żaden z gości w luksusowym hotelu nie został ranny. W swoich staraniach musisz skupić się na parterze i pierwszym piętrze hotelu. Na parterze znajdziesz typowe pomieszczenia - hol hotelowy, recepcję, biura oraz toalety. Na pierwszym piętrze ulokowane są cztery pokoje do spotkań i kilka toalet. Windy i dwie klatki schodowe łączą obydwa piętra, jednak windy używać nie możesz.

Taktyka

W tej misji będziesz miał do czynienia z całym mnóstwem przestępców i zakładników. Momenty krwawych rozpraw są tu częste. Terroryści cały czas wyłażą skądś, a jeńcy wchodzą na linie ognia. Ponadto powodzenie misji zagrożone jest przez tendencję twoich ludzi do rozpraszania się i ładowania się w okoliczności, gdzie ich siły nie wystarczają do uporania się z przeciwnikiem. Wszystkie te czynniki sprawiają, że misja ta jest ciężkim wyzwaniem dla twojego talentu przywódczego.

Z miejsca, w którym zaczynasz masz dwie drogi. Podwójne drzwi naprzeciwko prowadzą na drugie piętro wraz z jego biurami. Wzdłuż prawej ściany kolejne drzwi (z rysunkiem schodów) wychodzą na klatkę schodową na pierwsze piętro i dalej wiodą do biur z tyłu. Logika nakazuje, żebyś najpierw wyczyścił górne piętro, ponieważ właśnie tam rozpoczynasz, ale może to się okazać fatalną pomyłką, ponieważ tam twoi ludzi łatwo się pogubią.

A więc zamiast tego rozpocznij od parteru. Będziesz miał lepszą kontrolę sytuacji podczas schodzenia w dół oraz w walce w biurach z tyłu. Wąskie przestrzenie i korytarze ograniczają możliwość napadów poszukiwanych ze wszystkich kierunków. Jednak nawet w takiej ciasnocie twoi ludzie mogą się rozproszyć. Musisz ich obserwować i wydawać rozkaz grupowania się, gdy tylko zauważysz, że tak się dzieje.

Teraz, ponieważ zdecydowałeś się wyczyścić najpierw dolne piętro, musisz sprowadzić swoich ludzi schodami na dół. Przejdź w tryb dynamiczny, a następnie wydaj rozkaz wdarcia się i wyczyszczenia. Zejdź schodami na dół z dowódcą. Niech żołnierze zgromadzą się przy drzwiach na parter zanim znowu wydasz tę komendę. Gdy znajdziesz się w środku, zamknij drzwi.

Niech oczy dowódcy bacznie śledzą postępowanie podwładnych. Pędź na odgłos wystrzałów i obserwuj swoich oficerów, gdy starają się odnaleźć podejrzanych, którzy są poza twoim zasięgiem. Jak wejdziesz na parter, na lewo widzisz windy. Na prawo jest kilka korytarzy, a w nich pokoje, które masz przeszukać.

Możesz zostać wyrzucony do holu hotelowego przy wejściu, ale musisz starać się, jak tylko możesz, aby nie pozwolić, by twoi ludzie weszli tam, dopóki nie zaopiekujesz się odpowiednio dużą ilością ściganych. W lobby przeciwnicy mogą nadchodzić z góry, recepcji, baru oraz z samego lobby. Unikniesz tego, sprawiając, aby szli na ciebie.

Gdy usłyszą strzały, podejrzani mogą również nadejść od schodów, którymi dotarłeś na parter - właśnie dlatego radziliśmy ci wcześniej zamknąć drzwi od klatki schodowej. Zamykając drzwi zmuszasz wrogów do walki raczej od strony drzwi, a nie na schodach, gdzie trudniej strzelać.

Nie wchodząc do lobby (chyba że zostaniesz sprowokowany), przejdź przez korytarze i wyczyść wszystkie pokoje, do których wejdziesz. Jest tu kilka toalet, pokój z elektrycznością oraz jadalnia. Namierz wszystką broń ściganych i zdaj raport na temat jeńców i napastników, aby zabrać ich stąd.

Kiedy w końcu dotrzesz do lobby, znajdziesz tam bar z rozrywkami oraz windy na lewo. Z prawej strony widzisz obszar z miejscami do siedzenia, recepcję, schody oraz kilka biur. Istnieje prawdopodobieństwo, że będziesz musiał zająć się ściganymi i zakładnikami po obydwu stronach swoich ludzi, ale generalnie już od tego miejsca wszystko powinno pójść dość gładko.

Jeśli dotąd udało ci się nie spotkać zbyt wielu wrogów, hol hotelowy z pewnością będzie miejscem, w którym nie będziesz się nudził. Jeśli widzisz tam mnóstwo podejrzanych, niebezpieczeństwo może nadejść z baru, recepcji i obydwu stron schodów (z góry i dołu). Na twoją korzyść przemawia fakt, że twoi ludzie nie rozpraszają się tutaj.

Kiedy już wyciągniesz wszystkich jeńców i napastników na zewnątrz, czas odnaleźć tych, którzy wciąż tkwią wewnątrz w pokojach. Zacznij od baru na lewo, jak wchodzisz do lobby. Konieczne może się okazać włączenie latarki, ponieważ pokój ten jest dość ciemny. Za pomocą rozkazu wedrzyj się i wyczyść wejdź do środka, jeśli drzwi są zamknięte.

Teraz przeszukaj toalety za schodami i biura za recepcją. Powinieneś wykonać to bez większych przygód - cały czas wydawaj po prostu polecenia włamania się i wyczyszczenia, aż przeglądniesz wszystkie pomieszczenia.

Parter jest już czysty. Zostały jedynie biura na pierwszym piętrze. Wydaj polecenie zgrupowania się i poprowadź swoich ludzi na górę. Rzuć okiem na korytarz, zanim zaczniesz przetrząsać biura. To tak na wszelki wypadek, aby uniknąć ataku od tyłu, gdy będziesz zajęty badaniem.

W pokoju spotkań znajdziesz zakładników, którzy mogą być ranni. Zdaj raport na ten temat, aby uzyskać pomoc lekarską natychmiast. Ten wątek medyczny jest przeważnie ostatnim elementem tej misji, choć wciąż gdzieś mogą znajdować się jacyś ścigani. Dopadnij ich, aby zapomnieć już o tym hotelu.

Centrum

VIP (centrum konferencyjne Los Angeles)

Rozpoznanie

W tej misji masz obronić zagranicznych mężów stanu przed terrorystami. Miejscem akcji jest centrum konferencyjne Los Angeles. W czasie misji masz wyczyścić wejście od tylnego parkingu oraz parter i pierwsze piętro w budynku centrum. Jedyne pojazdy z tyłu to Humvee Swata oraz wynajęty autobus. Na parterze centrum znajduje się kafeteria, drukarnia oraz pokoje wypoczynkowe. Pierwsze piętro składa się między innymi z sal konferencyjnych. Obydwa poziomy mają dostęp do wind oraz schodów ruchomych, jednak tych pierwszych twoi ludzie nie mogą używać.

Taktyka

W misji tej powszechne jest przemieszanie podejrzanych i zakładników, co sprawia, że zadanie nie należy do najłatwiejszych. Na całe szczęście jest tu dużo miejsca, dzięki czemu będziesz w stanie uniknąć przypadkowego ostrzelania cywilów.

Twoje talenty już od początku wystawione są na poważne wyzwanie - samo wejście do centrum konferencyjnego powoduje najbardziej zajadłą walkę w całej misji. Dźwięki strzałów bardzo się niosą po futurystycznych korytarzach centrum, przywołując zewsząd terrorystów.

W przeciwieństwie do poprzednich misji, zaczynasz z już rozdzielonymi ludźmi. Jedna ekipa jest umieszczona na zewnątrz Humvee Swata, a druga znajduje się wewnątrz autobusu około 20 metrów dalej. Wybór, który masz na początku pomiędzy autobusem a Humvee Escort zdecyduje, gdzie się znajdziesz.

Od tego drugiego startu rozglądnij się za ściganymi i zakładnikami wokół autobusu oraz zobacz, jak można wejść od tyłu do centrum konferencyjnego. Twoi ludzie rzucą się do akcji, zanim w ogóle zorientujesz się co do sytuacji, ale to jest tak naprawdę korzystne. Z daleka niektórzy dygnitarze przypominają podejrzanych, ponieważ są podobnie ubrani, a przecież nie chcesz ustrzelić tego, kogo masz bronić, kończąc misję dwie sekundy po jej rozpoczęciu. Kiedy opadnie kurz po pierwszej potyczce, zdaj raport na temat unieszkodliwionych przestępcach, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz autobusu. Przekaż również informacje na temat zakładników.

Gdy zdecydujesz się na eskortę autobusu, twoja pozycja wyjściowa znajduje się w okolicach tyłu autobusu. Jesteś skierowany w stronę autobusu i, znowu, musisz zmierzyć się natychmiast z poszukiwanymi. Uważaj, aby nie wdać ze swoimi oficerami w strzelaninę. Dość mało tu miejsca i jest całkiem możliwe, że przypadkowo wpadną oni wprost na linię ognia.

Uważaj na toaletę na prawo w środku autobusu. Wewnątrz może czaić się terrorysta, który natychmiast rozpocznie akcję, kiedy tylko pozwolisz swojej straży odpocząć. Wydaj swojej ekipie rozkaz wdarcia się i wyczyszczenia na autobusie i taktycznie przeszukaj toaletę. Strzelanina na zewnątrz powinna zakończyć się trakcie oględzin tego miejsca.

Namierz wszystką broń, którą znajdziesz po drodze z autobusu. Kiedy już znajdziesz się na zewnątrz, zdaj raport na temat ściganych i zakładników - to znaczy wówczas, gdy uda ci się ich zdobyć. Z jakiegoś powodu zakładnicy w tej misji są dość oporni i zgadzają się na współpracę jedynie, gdy ich zagazujesz. No i oczywiście po tym, jak im pomożesz, skarżą się.

Wydaj swoim ludziom rozkaz zgrupowania się i poprowadź ich do drzwi z tyłu centrum konferencyjnego. Wydaj rozkaz wdarcia się i wyczyszczenia po obu stronach podwójnych drzwi i przygotuj się na to, co znajdziesz za nimi. Twoi ludzie zajmą się ściganymi, którzy są w zasięgu wzroku i wejdą do budowli. Gdy to się dzieje, miej szczególne baczenie na terrorystów, którzy mogą wyskoczyć znienacka na twoich ludzi.

Skup się zwłaszcza na schodach na lewo oraz schodach ruchomych, gdy tylko zacznie się zamieszanie, ponieważ ścigani przy pomocy jednych i drugich będą ładowali się na ciebie z góry. Ci z góry schodów ruchomych są najbardziej niebezpieczni, ponieważ schody stanowią dla nich znakomitą osłonę.

Natychmiast rozpocznie się ostrzał ze wszystkich stron. Trudno będzie w tym czasie kontrolować akcję (oraz terrorystów). Próbuj zapewnić sobie, jak tylko będziesz w stanie, jakąś częściową osłonę w tym otoczeniu, a następnie uważaj na zagrożenia, takie jak ścigani na górze schodów ruchomych, zakładnicy na linii ognia oraz oficerowie oddzielający się od grupy. Spróbuj zaopiekować się zakładnikami tak szybko, jak to możliwe. Dzięki temu wyeliminujesz jedno z obciążeń i powodu rozproszenia uwagi przez twoich ludzi.



Kiedy już sprawisz, że parter będzie stosunkowo bezpieczny, a wszyscy widoczni podejrzani i zakładnicy wykluczeni w gry, skieruj się na pierwsze piętro. Powinieneś to zrobić również w sytuacji, gdy na piętrze tym znajdują się przestępcy zbyt groźni, by ich zignorować podczas przekazywania raportu. Kiedy to wykonasz, zostaną jedynie przypadkowi ścigani i cywile wewnątrz pokojów.

Z lewej strony, gdy wchodzisz po pierwszych schodach ruchomych zauważysz dwa pomieszczenia do spotkań. To z lewej jest puste, chyba że przebywa tam jakiś terrorysta. Pokój na końcu korytarza to pomieszczenie do prezentacji z ekranem, siedzeniami kinowymi i pomieszczeniem projekcyjnym z tyłu. Z jakiegoś powodu pokój ten wydaje się bardzo popularny wśród terrorystów. Wydaj komendę wdarcia się i wyczyszczenia do wszystkich ludzi pod twoim dowództwem, aby można było rozprawić się z zagrożeniem.

Teraz przejdź na drugą stronę tego piętra centrum konferencyjnego i wyczyść kilka pomieszczeń do spotkań, które tu zobaczysz. Pomieszczenia te są przygotowane na jadalnie, wyposażone w stoły z dostarczonymi przekąskami gotowymi do poczęstunku. W każdym z tych pomieszczeń mogą się znajdować podejrzani, ale nie istnieją zbyt wielkie szanse na znalezienie więcej niż ci tutaj.

Kiedy już wyzwolisz kompletnie pierwsze piętro z dzikich, niemożliwych do powstrzymania terrorystów, poprowadź swoich ludzi z powrotem na dół. Masz tu jedynie kilka pomieszczeń, których przeszukanie oznacza zakończenie misji.

Kafeteria to przestronne miejsce z dwoma częściami - schowanie się tutaj przed ogniem napastników może być trudne. Kuchnia, która znajduje się za obrotowymi drzwiami jest położona z tyłu i również musi być przebadana.

Gdy wrócisz na parter, znajdziesz tam też drukarnię z komputerami i kopiarkami. Często przebywają tu też zakładnicy. Kobieta, która najwidoczniej tu pracuje jest szczególnie oporna i prawdopodobnie będziesz musiał użyć na nią gazu. Bezpośrednio w korytarzu z magazynu znajdziesz parę toalet. Zachowaj ostrożność, przeszukując je. Wewnątrz znajdują się przegrody, w których mogą chować się zakładnicy lub ścigani. To ostatni element tej misji. Powstrzymałeś terrorystyczną hałastrę.

Zachodnie Los Angeles

Rozbrojenie - mało czasu (kanały UCLA)

Rozpoznanie

Misja ta związana jest z wtargnięciem do systemu burzowego Los Angelese przy UCLA w Westwood. Czekają na ciebie trzy mroczne i wilgotne poziomy kanałów. Jednak generalnie nie czekają cię tu żadne większe niespodzianki, których nie znałbyś ze wcześniejszych misji, może poza wycieczką po krętych podwojach labiryntowego systemu ścieków. Na trzecim poziomie znajdziesz dwa szczególnie ciekawe miejsca - chodnik ponad sztucznym wodospadem oraz okolice parkingu, gdzie ścigani zatrzymali się ze swoją ciężarówką. Wszystko wskazuje na to, że w środku przygotowują oni bombę.

Taktyka

O swoim zadaniu wiesz tyle, że to jedna z najtrudniejszych misji w grze. Ciemności i liczne ślepe zaułki wystawiają na próbę twoje zdolności orientacji w terenie i prestiż.

Twoja cierpliwość będzie również wystawiona na próbę, gdy próbujesz odnaleźć siedem bomb sterowanych falami radiowymi, ukrytych w masywnej sieci czarnych tuneli. Prawdopodobnie na ukończenie tej misji masz określoną ilość czasu, ale jeśli w ogóle limit istnieje, to tolerancja jest naprawdę spora. Misja ta byłaby o wiele łatwiejsza, gdybyś mógł swobodnie poruszać się po tym, jak już wypełnisz czekające na ciebie zadania (zatrzymanie odpowiedniej ilości podejrzanych), ale niestety - liczba przeciwników nigdy nie będzie ci znana.

Zanim zaczniesz misje, zmień domyślne ustawienie broni swoich ludzi na MP5SD z tłumikami. W kanałach jest sporo miejsc wypełnionych łatwopalnym gazem wytworzonym przez rozkładające się w kanałach substancje. Strzał z niewłaściwej broni mógłby doprowadzić do zapłonu.

Nie przejmuj się ustawieniami dotyczącymi trybu oraz punktu rozpoczęcia misji - nie ma możliwości ułatwienia sobie zadania. Prawdopodobnie będziesz musiał przeszukać każdy milimetr kanałów i pojmać podejrzanych, zanim zlokalizujesz i rozbroisz wszystkie siedem bomb.

Bardzo łatwo jest pogubić się, gdy widzisz całe mnóstwo podobnych do siebie dróg. Nasza propozycja przejścia skupia się na taktyce, która gwarantuje sukces dla celów misji, ale (żeby rozwiać wątpliwości) nie jest dokładnym omówieniem konkretnej drogi od początku do końca. Wybierz swoją własną "ścieżkę" i wyślij tam swoich ludzi za pomocą rozkazów przeszukać lub naprzód i wyczyścić.

Zmierzając w stronę pierwszego poziomu, który jest najbliżej powierzchni, notuj sobie, które obszary zostały już zlustrowane. Szukaj odbiorników radiowych w każdym z większych "pomieszczeń", przez które przechodzisz. Poza ściganymi nie natkniesz się tu na zbyt wiele. Zejdź na drugi poziom, gdzie wszyst-

ko zacznie być bardzo gorące. Pamiętaj, aby cały czas gdy jesteś w kanałach pomagać sobie latarką, dzięki czemu będziesz w stanie ocenić właściwie, czy masz otworzyć ogień. Mogą tu bowiem przebywać jacyś ludzie, których nie chcesz przypadkowo zranić. Wszyscy podejrzani noszą pomarańczowe ubrania, dzięki czemu łatwo ich rozpoznasz, chyba że będziesz strzelał do samych sylwetek.

Na mapie powinieneś być w stanie zlokalizować ślepy zaułek w dolnym, prawym rogu - wygląda jak obszerne pomieszczenie. Może się tam znajdować bomba, a więc postaraj się szczegółowo zbadać to miejsce, zanim pójdziesz dalej. Bomby emitują silne sygnały radiowe, dzięki czemu łatwiej je zlokalizować. Gdy znajdziesz takie urządzenie, możesz je rozbroić za pomocą swojej skrzynki z narzędziami.

Jeśli natknąłeś się na kilka, a jesteś pewny, że przeszukałeś już cały poziom, odnajdź jedną z dwóch klatek schodowych wiodących na trzeci poziom. Na dole spodziewaj się bardziej zdecydowanego oporu. Znajdujesz się bliżej kryjówki podejrzanych.

Rozmieszczenie tego poziomu jest trochę bardziej skomplikowane niż pozostałych. Znajdują się tu zamknięte przestrzenie, gdzie terroryści mogą rozmieszczać swoje ładunki wybuchowe lub kryć się w oczekiwaniu na twój błąd. Będzie tu z nimi sporo zamieszania, więc uważaj, zwłaszcza jeśli ty albo ktoś z twoich ludzi został już zraniony.

W dolnej lewej części mapy widzisz pomieszczenie z mnóstwem napisów na ścianach rdzewiejącym metalem. To idealne miejsce dla ściganych na ukrycie swoich bomb. Możesz też tu spotkać samego podejrzanego lub jakiegoś bezdomnego, jeśli jeszcze do tej pory nie miałeś z nim kontaktu.

Niektóre z dróg na tym poziomie mają skrócone ściany, które lekko się podnoszą, po czym rozszerzają. Jest to ważne z dwóch powodów - po pierwsze bomby radiowe świetnie pasują do niższych części tych ścian, po drugie - ścigani łatwo mogą się schować z rogiem, a następnie wykorzystać fakt braku osłony z przodu, którą dostarczają ściany, gdy obchodzisz dany narożnik. Musisz dokładnie patrzeć na dolne części takich ścian, kiedykolwiek mijasz zakręt na nie zbadanym jeszcze terenie.

Droga przez dolną część mapy nie jest tak przestronna, jak się wydaje na początku. Na wysuniętej na północ części poziomu natkniesz się na zator podobny do tego z drugiego poziomu. Omiń go, ale uważaj na pułapki. Zwróć uwagę na hałas wywołany przez ściganych - w zależności od tego, gdzie je usłyszysz, zaplanuj swoją akcję, gdy dotrzesz na drugą stronę zatoru.

Dokładnie na prawo od środka mapy znajduje się obszerne pomieszczenie z dziwnymi znakami. To miejsce, w którym znajduje się wodospad kanałów, nad którym przebiega duży mostek. Ten robiący wrażenie teren jest ważny, ponieważ jeśli natkniesz się tu na przestępców, będzie ich naprawdę trudno zneutralizować - celowanie przez metalowe siatki znacznie przedłuży potencjalną potyczkę ze względu na nieprecyzyjne strzały. Kiedy już uporasz się z tym zadaniem, musisz jeszcze przeszukać niższą platformę, aby rozbroić umieszczoną tam bombę.

Ostatnim terenem jest pomieszczenie, gdzie podejrzani zaparkowali swoją ciężarówkę. Zawsze znajdziesz tam przynajmniej jednego z nich, a w pobliskich tunelach mogą przebywać kolejni. Wyczyść to miejsce i idź dalej. Jeśli misja nie zostanie zakończona po przeszukaniu tego poziomu, musisz wrócić i jeszcze raz zbadać wszystko. Kieruj się dźwiękiem o wysokim natężeniu wydawanym przez bomby radiowe.

Centrum

Na ratunek zakładnikom (ratusz)

Rozpoznanie

W misji tej musisz wejść do ratuszu w centrum Los Angeles. Tutaj masz się zatroszczyć jedynie o trzy piętra oraz dach. Na najniższym piętrze (24) znajduje się Biblioteka Prawnicza, Wydział Robót Publicznych oraz kilka biur. Dwudzieste piąte piętro jest przeznaczone na biura osób pracujących dla burmistrza. Najwyższy poziom składa się z dużego biura burmistrza oraz z biura jego asystentki. Aby dostać się na oszklony dach musisz wspiąć się po schodach. W sali powitalnej burmistrza na zewnątrz biura Angel Cumming są dwie klatki schodowe prowadzące na dach.

Taktyka

W misji tej zakładnicy są bardziej ruchliwi niż tych kilku zakładników, których tu spotkasz. Oznacza to, że w większości potyczek nie musisz się martwić o przypadkowe zranienie cywilów, ponieważ zwykle trzymają się oni z dala od zamieszania. Jednak początek misji może być ciężki, kiedy ścigani wychodzą z dwóch klatek schodowych wprost na twoich ludzi.

Przejmujesz kontrolę w momencie, gdy znajdziesz się wewnątrz budynku, na 23 piętrze. Wejdź ze swoimi ludźmi na górę i otwórz drzwi po wydaniu komendy o zgromadzeniu się. Namierz ściganych lustrem i wejdź do korytarza. Z prawej strony widzisz drzwi prowadzące do biura. Wokół narożnika z lewej znajdują się podwójne drzwi wiodące do Biblioteki Prawniczej i Wydziału Robót Publicznych.

Zbierzcie się wokół drzwi do biura z prawej, a następnie wydaj rozkaz do oczyszczenia miejsca. Wewnątrz może się znaleźć podejrzany oraz, często, ranny zakładnik z tyłu na prawo. Gdy już przebadasz pomieszczenie, wezwij pomoc lekarską dla cywila, przekazując raport, w którym poproś o ewakuację. Wycofaj się do korytarza i skieruj się w stronę wind za klatką schodową.

Jeśli podczas oczyszczania biura padło wiele strzałów, możesz spodziewać się gości nadchodzących od strony schodów, którymi dostałeś się na to piętro. Uporaj się ze wszystkimi draniami, których spotkasz na swojej drodze, a kiedy już fala ściganych (oraz zakładników) zostanie zatrzymana, skieruj się do Wydziału Robót Publicznych.

Rozdziel swoich ludzi na drużyny. Niech jedna ekipa osłania schody z okolic końca korytarza (od strony windy), a druga niech wpadnie i wyczyści biuro WRP oraz przeszklony pokój wewnątrz. Zwykle znajduje się tam jeden podejrzany. Przygotuj się na szybki odwrót, aby wesprzeć drużynę strzegącą korytarz, jeśli usłyszysz stamtąd odgłosy potyczki.

Zbierz swoich ludzi za pomocą rozkazu Fall In i przygotuj się na wyczyszczenie biblioteki. Drugie schody prowadzą do tego pomieszczenia, co oznacza, że na twoich ludzi może się wylać fala terrorystów. Schody te są też często jedyną drogą na górne piętro ratusza. Wedrzyj się do pokoju i go oczyść. Zajmij się wszystkimi podejrzanymi i zakładnikami, którzy tu się znajdują, aby twoi ludzie nie rozpraszali się osobami, które już zostały zneutralizowane.



Akcje na obydwu klatkach schodowych mogą całkowicie pochłonąć uwagę twoich ludzi, ale z tyłu biblioteki jest biuro, które trzeba też zbadać. Zrób to teraz. Kiedy już zaliczysz ten poziom, sprawdź kilkakrotnie schody, zanim wejdziesz na górę na kolejne piętro. Jeśli ścigani spróbują podejść cię, pozwól im, aby się zbliżyli, a następnie ich załatw. Niech twoi oficerowie nie rozpraszają się w czasie walk.

Teraz, gdy wszystko już trochę ucichło, możesz wydać swoim ludziom rozkaz zgrupowania się i poprowadzić ich po schodach koło Biblioteki Prawniczej na górę. Schody te są lepsze od tych drugich, ponieważ często na górze można znaleźć zakładników. Jeśli do tego miejsca wszystko poszło zgodnie z planem, drzwi na 25 piętro będą już otwarte do momentu, gdy do nich dotrzesz. Wejdź do środka za pomocą komend włamać się i wyczyścić.

Dwudzieste piąte piętro ma kilka biur otaczających kwadratowy korytarz. Zajmij się każdym podejrzanym lub zakładnikiem, którego spotkasz szwędającego się na tym piętrze, a następnie włam się i wyczyść biura. Panuje w nich prawdziwy nieład, co w połączeniu z powszechnym zalegającym tu mrokiem może sprawić, że rozpoznanie ściganych będzie nadzwyczaj skomplikowane, a więc niech najpierw wchodzą tam twoi ludzie.

Kiedy zajmiesz się już wszystkimi cywilami i przestępcami, zdając odpowiedni raport, oraz gdy namierzyłeś już wszystką broń, niech twoi ludzie wejdą na górę, na 26 piętro. Głównym celem terrorystów jest pojmanie burmistrza - tam znajduje się jego biuro. Spodziewaj się znacznego oporu ze strony ściganych, jest całkiem możliwe, że w momencie, gdy będziesz wchodził do holu, zostaniesz ostrzelany przez ściganych przy biurze burmistrza oraz na klatkach schodowych po obu jego stronach.

Biuro burmistrza składa się z trzech pomieszczeń, łącznie z toaletą z tyłu. Pierwsze pomieszczenie to biuro asystentki burmistrza, Angel Cummings. Drugim jest właściwe biuro burmistrza. Podczas gdy pokój Angel jest dość dobrze oświetlony, to światła w siedzibie burmistrza zostały rozbite przez terrorystów i jest tu ciemno. Ze względu na to trudno będzie się połapać, skąd naparzają do ciebie ścigani, a zatem zachowaj maksymalną ostrożność.

Po tym piętrze został do zbadania już tylko jeden poziom - dach. Jest on otoczony przez szkło, oprócz balkonu, który biegnie na zewnątrz. Tam właśnie znajduje się namierzony przez Highground ścigany. Problem związany ze schodami polega na tym, że nawet po użyciu komendy Search twoi ludzie ociągają się z towarzyszeniem ci w drodze na górę. Jeśli jednak pójdziesz tam, możesz narazić się na ostrzał ze strony ukrytych za pudłami lub za schodami terrorystów.

Ostrożnie wdrap się po schodach. Kiedy dojdziesz na górę, rozejrzyj się dokładnie, gdy tylko twoja głowa wyjdzie ponad poziom dachu. Za pomocą rozkazów naprzód i wyczyść jak najszybciej to możliwe, oczyść z pomocą swoich ludzi cały dach. Kiedy otrzymasz wiadomość "wszystko sprawdzone", przejdź na środek dachu. Widzisz tam metalową strukturę z czerwonymi laserami ostrzeliwującymi jej górną połowę. Znajdź właściwe urządzenie uruchamiające eksplozję i rozbrój je za pomocą swojej skrzynki z narzędziami. Kiedy je rozbroisz, usłyszysz małe "bum", ale to nic groźnego. Kiedy bomba zostanie rozbrojona, misja powinna się zakończyć. Gratulacje.

Wilshire

Na ratunek zakładnikom (prezydent Rosji)

Rozpoznanie

W misji tej masz się dostać do apartamentu na ostatnim piętrze oraz do lokalu obsługi na dolnym piętrze luksusowego Hotel Carlyle. Apartament składa się z "powiększonych wersji elementów", które znajdziesz w typowym mieszkaniu - pokoju dziennego, jadalni, łazienki oraz głównej sypialni. Klatka schodowa dokładnie na zewnątrz apartamentu prowadzi do piwnicy, gdzie obsługa pierze ręczniki i przygotowuje jedzenie dla gości. Na poziomie tym znajduje się duża kuchnia z szafą na mięso, toaletą, pralkami, magazynem ręczników, rozdzielni elektrycznej oraz biura.

Taktyka

To bardzo trudna misja. Spotkasz w niej ponad 25 podejrzanych i prawie połowę tylu cywili - wszyscy z nich znajdują się w niewłaściwym czasie na niewłaściwym miejscu.

Misja ta dokładnie sprawdzi twoje umiejętności, które miałeś nabyć w poprzednich zadaniach. W szczególności musisz ostrzeliwać się ze swoimi ludźmi wśród masy zakładników w wąskich przestrzeniach, przy czym utrzymanie ich z dala od zamieszania będzie naprawdę wyzywające. Ponadto będziesz musiał czuwać, aby twoi ludzie się nie rozłazili. No i musisz strzec oficerów, aby nie zostali zaatakowani i osłaniać ich aż przestaną przeładowywać swoją broń, co zdarza się dość często.

Możesz wybrać jedno z dwóch wejść do tej misji - albo piwnicę, albo apartament na górnym piętrze. Obydwa są niebezpieczne, ale zdaje się, że to od góry daje w sumie większe możliwości kontrolowania sytuacji. Nasze wskazówki co do przejścia poziomu ujmują obydwie opcje rozpoczynania gry.

Po zlustrowaniu przestrzeni w celu odnalezienia ściganych, wybierz wejście do piwnicy, a następnie wydaj polecenia wdar-

cia się i wyczyszczenia. Idź za swoimi ludźmi (wydaj im rozkaz zgrupowania się, dzięki czemu utrzymasz ich razem podczas walki, która z całą pewnością zaraz rozgorzeje). Na piwnicę składają się schody i windy z lewej (uważaj - w windzie mogą przebywać terroryści), pralki na prawo oraz kuchnia i toaleta na wprost. Większość napastników przybywa z pomieszczenia na wprost oraz z miejsca przy windzie i klatce schodowej.

Pierwsza część misji przybiera postać intensywnej wymiany ognia. Są momenty, gdy około 20 ściganych wpada tu naraz, gromadząc się w większości koło kuchni i klatki schodowej. Zajmowanie się ściganymi i zakładnikami oraz pilnowanie, kiedy twoi ludzie będą potrzebowali pomocy to najlepsza strategia, którą powinieneś się kierować. Twoje instynkty odegrają zdecydowaną rolę w zapewnieniu bezpieczeństwa żołnierzom.

Włam się i wyczyść pomieszczenia w piwnicy, kiedy tylko zacznie się akcja ze strony podejrzanych. Na prawo znajduje się pomieszczenie, w którym mogą przebywać terroryści. Rozglądnij się po pralkach, czy nie zauważysz w pobliżu żadnych oznak życia, a następnie poprowadź swoich ludzi do kuchni i toalet. Jeśli twoi wrogowie w dalszym ciągu czają się przy schodach, rozdziel oficerów na dwie ekipy - niech jedna osłania schody, a z drugą udaj się na przeszukanie piwnicy.

Idź do kuchni i wyczyść ją oraz jej szafki z mięsem (choć to nie pora na posiłek). Istnieje niewielka szansa na napotkanie tu jakichś podejrzanych, chyba że wpadłeś tu na samym początku bitwy - jeśli nie, to wszystkich już stąd wymiotło. Toalety na lewo to ostatnie pomieszczenia w piwnicy, w których mogą się znajdować ścigani lub zakładnicy. Włam się i wyczyść te pokoje i już możesz iść dalej - schodami na górę. Jeśli wybierzesz wejście przez dach, twoja misja powinna zakończyć się, gdy złożysz raport o wszystkich zakładnikach i terrorystach.

Kiedy wyczyścisz już poziom wejściowy, poprowadź swoich ludzi w dół schodami (o ile zacząłeś w apartamencie na samej górze). Istnieje duże prawdopodobieństwo, że w czasie swojej wędrówki spotkasz tu podejrzanego lub zakładnika. Droga ta jest też dość niebezpieczna, ponieważ terroryści natychmiast cię ostrzelają zza schodów, gdy tylko zauważą, że się po nich wspinasz. Wypadnij i zastrzel ściganego, zanim zostaniesz zraniony, może nawet śmiertelnie, przez wroga, którego nie widzisz.

Jeśli znajdujesz się obok prowadzącego oficera, gdy wspinasz się (schodzisz) po schodach, możesz oddać strzał do terrorysty, ale jeśli masz swoich ludzi przed sobą, strzelanie może okazać się niemożliwe bez narażania oficerów. I nieważne, w którą stronę idziesz. Musisz też dłużej rozpoznawać kogoś, kogo widzisz przez wyłomy pomiędzy schodami - kiedy schodzisz, najpierw widzisz twarz osoby idącej w górę, a nie jej nogi.

To pomieszczenie znajduje się na zewnątrz apartamentu prezydenta Stomy. Jeśli rozpocząłeś misję od wyższego poziomu, dostaniesz się tu dzięki wydaniu komendy wyłamać zamek na wejściu na dach, zejściu tam schodami oraz otwarciu drzwi na dole. Jeśli rozpocząłeś misję od piwnicy, dochodzisz tam po prostu, wdrapując się schodami na górę.

Kiedy już będziesz w środku, zobaczysz dwie pary drzwi naprzeciwko. Otwarte, te na prawo, prowadzą do klatki schodowej do piwnicy. Zamknięte z lewej są od apartamentu prezydenta Stomy. Wewnątrz przebywa wielu ściganych, musisz też uważać na terrorystów nadchodzących od strony schodów.

Wejdź do środka apartamentu. Jeśli wokół twoich ludzi zgromadzą się zakładnicy, naciśnij F8 i zabierz ich jak tylko zgodzą się na to. Smutna prawda - ale terroryści nie mają żadnych skrupułów, żeby mordować zakładników. Jeśli ich zostawisz samym sobie, wchodząc dalej do apartamentu, zaczną się rozłazić i wpadać w tarapaty.

Wiesz, jak postępować z zakładnikami. Co do terrorystów - szybko ich załatw, kontrolując zapas amunicji swoich ludzi. Przeładowanie w nieodpowiednim momencie może okazać się fatalne w skutkach. Idąc dalej na tym górnym piętrze, skręć w lewo w przejście do dużej jadalni. Z jej drugiej strony znajduje się korytarz połączony z większością pomieszczeń wewnątrz.

Na lewo, jak wchodzisz do jadalni, widzisz pokój dzienny oraz jedną z toalet. Z pokoju dziennego możesz dostać się na balkon, gdzie, według Highground, ma przebywać terrorysta. Możliwe jest również, że w pokoju dziennym znajdują się zakładnicy, któryś z nich może być ranny. W toalecie możesz natknąć się na ściganego, zakładnika lub obu naraz, a więc nie obejdzie się bez strzelaniny, ale uważaj na cywila.

Gdy wyjdziesz z jadalni na prawo położona jest główna sypialnia. Z niej możesz przejść do większej łazienki oraz na balkon. Zaraz przed sypialnią znajduje się korytarz prowadzący do innego - tego, którym wszedłeś do apartamentu. Kiedy już oczyścisz pokój dzienny, wejdź do sypialni, ale pamiętaj, aby uważać na terrorystów nadciągających od schodów (wejdą tu przez jadalnię).

Wejdź do sypialni i wyczyść łazienkę, wcześniej posługując się lustrem w szafie i namierzając potencjalnych wrogów. Sprawdź, czy na balkonie nie ma podejrzanych, zwłaszcza jeśli twoim ludziom nie udało się namierzyć terrorysty, o którym poinformował cię Highground. Kiedy już to zrobisz, apartament jest czysty. Jeśli zacząłeś od dachu, będziesz teraz musiał przeszukać piwnicę, w przeciwnym wypadku masz zaliczoną kolejną misję. Pozostało jeszcze sporządzenie całej masy raportów.



Centrum

VIP w centrum konferencyjnym L.A.

Rozpoznanie

W tej misji musisz obronić zagranicznego dyplomatę przed terrorystami w centrum konferencyjnym Los Angeles. W czasie misji musisz wejść przez wejście od tylnego parkingu oraz wyczyścić parter i pierwsze piętro centrum oraz piwnicę. Jedyny pojazd na parkingu to Humvee Swata. Na parterze centrum konferencyjnego znajduje się kawiarnia, drukarnia oraz toalety. Jest tu również ścianka, oddzielająca dwie pary wind oraz scenę naprzeciw International Hall. Na pierwszym piętrze masz pokoje spotkań. Obydwa poziomy pozwalają dostać się do wind i schodów ruchomych; jednak te pierwsze nie mogą być używane przez twoich ludzi. Piwnica posiada liczne pomieszczenia służące do obsługi elektryczności i systemu wentylacyjnego budynku.

Taktyka

Tylko jedno słowo może określić tę misję - pandemonium. Ostatnie zadanie w grze to piekło w sensie ścisłym od samego momentu, gdy wejdziesz do centrum konferencyjnego. Zakładnicy biegają jak dzicy, a podejrzani naparzają do wszystkich jak leci. Chaos, który widzisz na samym początku rozwinie się do totalnej zawieruchy wraz z rozwojem wypadków.

Czarna teczka wyposażona jest w ładunek o sile broni atomowej. Możesz go rozbroić za pomocą swojej skrzynki z narzędziami (naciśnij F7). Położenie teczki zmienia się za każdym razem, gdy wchodzisz do gry, a więc musisz starannie się rozglądać, zwłaszcza w ciemnym pokoju spotkań oraz za sceną.

Zaczynasz przy swoim Humvee. W misji tej nie masz zbyt wiele do zrobienia na zewnątrz, a więc poprowadź swoich ludzi do tylnych drzwi i wchodź. Patrząc w górę, możesz dostrzec głowy terrorystów lub zakładników przechodzących na górze. Akcja już trwa. Naprowadź celownik w górę na obydwu schodach ruchomych i wydaj komendę naprzód i wyczyść, aby rozpocząć marsz w stronę pierwszego piętra.

Jeśli jeszcze się nie znajdujesz w trybie dynamicznym, twoi ludzie wejdą w niego, zanim dostaną się na szczyt rampy. Zamieszanie może cię wyprowadzić z równowagi - twoi ludzie cały czas wrzeszczą - ale musisz zachować zimną krew i zająć się bezpieczeństwem: swoim, oficerów i zakładników.

Najważniejsi zakładnicy to różni uczestnicy konferencji religijnej. Nie chodzi o to, że tych drugich możesz ignorować (choć czasem będzie trudno robić inaczej), ale ci ludzie muszą pozostać żywi, abyś zakończył misję z sukcesem. Niestety - podejrzani będą ostrzeliwali nieszkodliwych pobożnych ludzi, jeśli im na to pozwolisz.

Zadanie wydaje się prawie nie do wykonania. Liczni ścigani i cała masa zakładników, plus gwałtowne wymiany ognia i niespodzianki ze wszystkich kierunków. Cały czas trzymaj rękę na pulsie, a jak ci się uda przejść tę misję - będziesz miał powody do dumy.

Jeden z czynników, którego musisz być świadomy to wielość miejsc, przez które wkraczają terroryści. Mogą pojawić się na schodach ruchomych, wejść od pokoju spotkań, schodów, wind. Nie zapominaj o schodach na lewo od schodów ruchomych. Ścigani nadciągają z parteru i z piwnicy.

Prawdziwy dramat rozgrywa się na schodach ruchomych z drugiej strony ogrodzenia, czasami jego uczestnicy przychodzą i do ciebie. W większości wypadków, gdy twoi ludzie znajdują się na górze, podejrzani brykają na parterze, ale i tak mogą wejść na górę, żeby "pogadać" trochę z twoimi ludźmi.

Kiedy przejąłeś już kontrolę nad tym, co się dzieje, przeszukaj pokoje spotkań. Oczywiście, jeśli nie chcesz tego robić sam, możesz rozdzielić swoich ludzi na dwie drużyny i zabrać jedną ze sobą. Pamiętaj, że masz znaleźć teczkę z ładunkiem wybuchowym.

Kiedy pierwsze piętro jest już stosunkowo czyste, zjedź drugimi schodami ruchomymi ze swoimi ludźmi. Na dole znajdziesz z pewnością zakładników oraz podejrzanych odbywających zwyczajową pyskówkę - ci pierwsi chcą przeżyć, a ci drudzy mają swoje plany.

Na parterze masz do przeszukania kilka miejsc, przede wszystkim - toalety oraz scenę. Ta druga jest przeważnie pusta, ale w toaletach z pewnością natkniesz się na zaczajonych ściganych lub zakładników trzęsących się o swoje życie.

Miejsce za sceną dostarczy ci prawdziwej przygody. Droga do nie ze sceny na prawo posiada wiele ślepych zaułków, a ciemności sceny mogą kryć czarną teczkę. Możesz spotkać tu terrorystów, więc bacznie się rozglądaj.

Do oczyszczenia pozostała jeszcze tylko piwnica, która jest dla ciebie czymś nowym. Zaraz za drzwiami mogą kryć się tam terroryści. Czasami wabi ich odgłos strzałów, ale zwykle ociągają się przed rzuceniem się w wir walki. Zamiast tego przyczajają się i czekają w jednym z miejsc, przez które musisz przejść, co oczywiście prowadzi do sytuacji, w której masz za mało ludzi i nie jesteś gotowy na pojedynek. Zbierz swoich ludzi, zanim zapuścisz się w czeluść piwnicy, aby uniknąć nieprzyjemnych niespodzianek.

Wydaj rozkaz włam się lub naprzód i wyczyść na dole. Twoi ludzie najpierw powinni wejść do korytarza blisko schodów. Jeśli zejdziesz sam, możesz zostać zaatakowany z dwóch stron. Pokój z czerwonawymi drzwiami z dwóch stron to duże pomieszczenie, gdzie znajdują się zakątki, w których lubią się kryć terroryści. Inny pokój to nic niezwykłego i nie powinieneś mieć z jego przeszukaniem i wyczyszczeniem (całe szczęście, że już kończysz swoją rolę sprzątaczki) żadnego problemu.

Jeśli misja nadal trwa, oznacza to, że na dole znajduje się ostatni dygnitarz-zakładnik. Zabezpiecz go, a powinieneś całkowicie powstrzymać zagrożenie atakami terrorystycznymi w Los Angeles na jakiś czas. Pewnie zostaniesz honorowym obywatelem miasta.

Ghostwriting, LTD.

producent: Mirage
platforma: PC

Mortyr

O Mortyrze słyszał każdy polski gracz. Pierwszy klasyczny shooter znad Wisły. Zebrał bardzo dobre oceny w naszym kraju i całkiem niezłe na Zachodzie. Niestety Mortyr miał pecha do zachodnich wydawców. Pierwszy został wykupiony, drugiemu natomiast nie pasował Mortyr do profilu (jako że wydaje gry dla dzieci), trzeci miał obiekcje co do fabuły itd. Wreszcie po prawie ośmiomiesięcznym poślizgu, Mortyr pojawił się w sklepach na całym świecie.

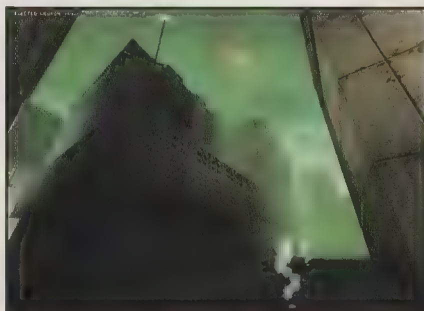
Mortyr składa się z trzydziestu poziomów, które musi przebyć nasz bohater Sebastian Mortyr. Zostały one podzielone na dwa światy: przeszłość oraz przyszłość. Większość plansz jest umiejscowiona w przeszłości, w roku 1944. Zadaniem Sebastiana jest znalezienie sześciu części do maszyny czasu i przeniesienie się w przyszłość. Tam (rok 2093), Mortyr musi się zmierzyć z cyborgami i robotami, aby zmienić historię. Jaką historię? Otóż w Mortyrze wygląda ona nieco inaczej niż nas uczyli w szkole. Okazuje się, że II wojnę światową wygrali hitlerowcy, dzięki wynalezieniu maszyny do przenoszenia się w czasie. Oni rządzą światem i oczywiście nie jest to świat idealny. Zmienić to może tylko jeden człowiek, Sebastian Mortyr.

Level 1: First Steps
Rok: 1944, Wrogów: 18, Trudność: prosty

Kiedy przybędziesz do roku 1944, znajdziesz się w komnacie, stojąc za zajętym czymś oficerem. Po cichutku zajdź go i zabij nożem. Weź pistolet. Niedaleko znajdziesz amunicję oraz zbroję. Za filarem w kącie czeka na Ciebie pierwszy poważny przeciwnik. Wartownik uzbrojony w karabin. Wykorzystując osłonę filara, podkradnij się do niego i załatw go. Staniesz się posiadaczem karabinu. Niedaleko miejsca, gdzie stał wartownik, ujrzysz schody prowadzące w dół. Na dole jest kolejny hitlerowiec, więc użyj karabinu (wykonaj "zoom"), aby go zastrzelić. Zejdź na dół. Weź apteczkę i wskocz do dziury z wodą w podłodze. Płyń przed siebie, aż dopłyniesz do słupa blokującego tunel. Podejdź do niego na czworaka i kopnij go.
W następnej komnacie skręć w prawo. Przygotuj karabin i schowaj się za schodami. Jest tutaj pełno hitlerowców, których musisz wystrzelać. Kiedy skończysz z nimi, pójdź do korytarza naprzeciwko, gdzie wisi olbrzymi portret Hitlera. Uważaj, bo tu również jest kilku wrogów. Skorzystaj zatem z jakiejś osłony oraz karabinu. Przejdź przez drzwi. W środku komnaty znajdziesz latarkę, zbroję, amunicję oraz zdrówko.
Wróć się do poprzedniego korytarza. Znajdziesz tam drzwi, do których otworzenia potrzebujesz złotego klucza. Wejdź na górę po schodach, przejdź przez drzwi naprzeciwko i zabij oficera, w którego posiadaniu jest klucz. Wróć się do drzwi, użyj klucza i przejdź do następnego poziomu.

Level 2: The Outer Citadel
Rok: 1944, Wrogów: 19, Trudność: prosty

Znajdziesz się przed małą kaplicą. Wejdź do niej i zabij oficera czytającego jakąś notatkę. Wróć się na korytarz i pójdź do olbrzymiej komnaty z filarami. Jest tutaj kilku wartowników, więc schowaj się za rogiem i sprzątaj ich z większej odległości karabinem.
Następne pomieszczenie jest małe. Weź z niego zbroję i apteczkę. Za tym pomieszczeniem jest otwarta, zaśnieżona przestrzeń. Niedaleko stoi też wrak osławionego czołgu Rudy 102. Możesz na nim nawet ujrzeć rączki odciśnięte przez bohaterskich czołgistów. Przy wrotach do cytadeli stoi wartownik. Ściągnij go karabinem i wejdź do środka. Znajdziesz drzwi, które trzeba otworzyć złotym kluczem. Na szczęście w korytarzu jest szyba, którą możesz rozbić. Za nią jest pomieszczenie, w którym przebywa oficer ze złotym kluczem. Wiesz chyba co zrobić.



Za drzwiami są schody prowadzące w dół do pomieszczenia, w którym są kolejne, tym razem spiralne schody. W komnacie za schodami jest dość tłoczno, dlatego radzę użyć fałszywych papierów. Weź zbroję oraz przeczytaj leżącą obok książkę. Następny poziom jest za drzwiami po drugiej stronie pomieszczenia.

Level 3: Through The Citadel
Rok: 1944, Wrogów: 29, Trudność: prosty

Odwróć się i zabierz zbroję oraz apteczkę. Wyjdź na otwartą przestrzeń przed cytadelą. Możesz tutaj zebrać zdrówko, amunicję i zbroję porozrzucane koło murów. Uważaj jednak bo sporo tutaj wartowników. Są tutaj również wieże strażnicze. W jednej z nich jest oficer posiadający srebrny klucz. Potrzebny on Ci jest, aby dostać się do wnętrza zamku poprzez drugą wieżę. Idź zatem do pierwszej wieży, rozpraw się z faszystami i weź klucz. Potem do drugiej wieży i przez pomost do zamku.
Za drzwiami jest dziedziniec pełen skrzyń oraz wrogów. Niektóre ze skrzyń (te najbliżej) są napakowane materiałami wybuchowymi i mogą wybuchnąć. Bądź ostrożny. Schowaj się za bezpiecznymi skrzyniami i zabaw się w snajpera, likwidując kolejnych wrogów. Syrena po lewej stronie wyje, więc jeżeli drażni Cię ten dźwięk, strzel w nią. Od razu zamilknie. Musisz się dostać do korytarza, przed którym znajduje się szlaban ze znakiem Halt. Tam też jest przejście na kolejny poziom.

Level 4: The Middle Castle
Rok: 1944, Wrogów: 24, Trudność: prosty

Natkniesz się na patrol wartowników. Strzel w nich, a zaalarmuje to obsługę karabinu maszynowego. Szybko więc odskocz w prawo lub lewo. Z ukrycia raź skutecznie hitlerowców. Kiedy oczyścisz teren, idź do przodu, a na lewo znajdziesz apteczkę oraz trochę power-upów. Teraz w prawo i oto jesteś w zamku.
Przeczytaj informację w książce i rozpraw się ze strażnikami. W następnej, dużej komnacie są sekretne drzwi. Możesz je otworzyć, strzelając w nie. Przejście to poprowadzi Cię do fosy. Pozabijaj kręcących się w pobliżu hitlerowców i pozbieraj różne znajdźki.
Teraz prosto przed siebie, aż dotrzesz do drzwi, które możesz otworzyć za pomocą złotego klucza. Idź w prawo do końca korytarza i przejdź przez drzwi ze szklaną szybką. Za dużym czerwonym ołtarzem jest korytarz prowadzący w górę, a tam jest z kolei oficer ze złotym kluczem. Wróć się do drzwi, otwórz je i witaj na kolejnej planszy.

Level 5: In The Middle Of The Castle
Rok: 1944, Wrogów: 34, Trudność: średni

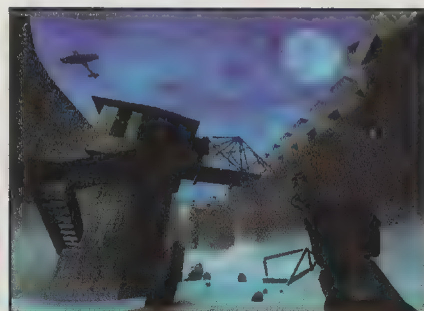
Idź w dół długim korytarzem. Za filarem znajdziesz korytarz prowadzący do innej części zamku. Jeżeli wskoczysz do fosy i wpłyniesz do dziury w dnie za rogiem, to znajdziesz tam gogle na poczerwień. Na górę wróć malutką windą.
Na końcu korytarza jest sporo faszystów, więc możesz użyć fałszywych papierów albo rozprawić się z nimi granatami i karabinem maszynowym. Chyba warto ich zabić, gdyż pomieszczenie aż pęka w szwach od nadmiaru amunicji i apteczek. W następnej komnacie jest winda, ale uruchomić ją można jedynie za pomocą srebrnego klucza. Korytarz poprowadzi Cię z tego pomieszczenia do masywnych wrót od garażu. Strzel w beczki obok nich. Zanim przejdziesz przez wrota, wystrzelaj wartowników za nimi. Przycisk Halt z prawej strony otworzy je. W korytarzu za wrotami leżą zwłoki oficera ze srebrnym kluczem. Idąc korytarzem, dojdziesz w pobliże miejsce, z którego rozpocząłeś level. Skorzystaj z klucza, wjedź na górę windą. Jest tam korytarz, którym dotrzesz do kilku komnat ze strażnikami. W jednym z pomieszczeń znajdziesz książkę. Przeczytaj informację z niej. Przejdź do następnego pomieszczenia, z prawej strony opuść się na dół. Pokonaj kilka skrzynek i wejdź do kolejnego korytarza. Na jego końcu znajduje się panel. Dotknij go, a przejdziesz do następnego poziomu.

Level 6: The Cathedral
Rok: 1944, Wrogów: 10, Trudność: prosty

Katedra jest na wprost Ciebie, trochę z prawej strony. Jest ona pilnowana przez kilku hitlerowców. Wejdź na balkon i skręć w lewo. Jest tam oficer ze złotym kluczem. Zabij go i otwórz drzwi, za którymi są schody prowadzące w dół.
Wyjdź teraz z katedry. Wespnij się na górę po spiralnych schodach, gdzie natkniesz się na kilku wrogów. Jeżeli jesteś pacyfistą (he, he, he) to możesz użyć fałszywych dokumentów. W innym przypadku czeka Cię mała strzelanina. Przejdź przez drzwi, dzięki złotemu kluczowi. Komnata wygląda znajomo nieprawdaż? Przejdź przez nią i dostań się na kolejną planszę.

Level 7: Darker Cathedral
Rok: 1944, Wrogów: 47, Trudność: średni

Korytarz, w którym rozpoczniesz ten poziom zaprowadzi Cię na otwartą przestrzeń. Jest ona dobrze pilnowana. Aby dostać się do pomieszczenia przy wrotach potrzebujesz złotego klucza. Musisz więc zlikwidować wszystkich wrogów lub użyć lewych papierów. Idąc dalej korytarzem, najlepiej jest użyć karabin maszynowy na faszystów.
Po wejściu do kolejnej komnaty, uważaj na trzech hitlerowców, którzy zaatakują Cię od tyłu. W następnej komnacie (w której przez sufit pada deszcz) znajduje się księga. Po wyjściu z komnaty napotkasz wysoki komin,



w którym znajduje się rampa w kształcie spirali. Na górze tej rampy znajduje się winda. Uruchomisz ją, wciskając guzik. Bądź przygotowany na niespodziewany atak, kiedy wyjdziesz z windy na górze.
Za zakrętem jest komnata. Również ona jest dobrze pilnowana. Zwróć na siebie uwagę wartowników i kiedy Cię dostrzegą szybko pobiegnij w stronę windy. Obróć się, przygotuj karabin maszynowy i gdy wyłonią się zza zakrętu skoś ich. Powróć do komnaty. Uważaj jednak, bo za Twoimi plecami mogą się pojawić wrogowie. Korytarzem dojdziesz do dzwonnicy, w której znajdują się schody prowadzące w dół. W komnacie na dole jest dziura w podłodze. Są tam spiralne schody. W komnacie na dole jest kilku wartowników, którzy zaatakują Cię od tyłu. Wybij ich, zanim dopadnie Cię kolejna grupa hitlerowców.
W wielkiej komnacie z cegły, równoległej do poprzedniej, znajduje się kilku wartowników oraz oficer posiadający złoty klucz. Oczywiście powinieneś go zabić, ale uważaj na grupę hitlerowców, która zaatakuje Cię od tyłu. Wróć z powrotem na początek planszy. Wykorzystaj teraz złoty klucz i przejdź do następnej planszy.

Level 8: The Cemetery

Rok: 1944, Wrogów: 38, Trudność: średni

Pierwsza lokacja jest co prawda słabo strzeżona, ale później jest coraz gorzej. Radzę zamiast biegnąć przez ten level skradać się. Jest to nie tylko bezpieczniejsze, ale też i skuteczne. Niedaleko miejsca, w którym zaczniesz, natkniesz się na hitlerowca rzucającego granatami. Jest on schowany za małym murkiem na rampie. Po zabiciu go i przejściu przez rampę, na której stał zostaniesz zaatakowany do tyłu. W jednym z rogów zobaczysz mały domek. W nim znajdziesz pierwszą część, potrzebną Ci do zakończenia gry. Znajduje się ona koło stołu, na którym jest księga.
Następna lokacja jest dobrze strzeżona, ale jest łatwy sposób na pozbycie się wartowników. Wystarczy zwabić ich do korytarza i tam wykosić. Zejdź na dół po rampie. Na dole znajduje się przejście, ale aby dalej podążać, potrzebujesz złotego klucza.
Zamiast iść więc na dół, skręć w lewo i wyjdź z tej komnaty. Po prawej znajduje się strzeżony budynek. Jest w nim sporo power-upów, dlatego warto zaryzykować i tam się dostać. Po lewej są drzwi, które zaprowadzą Cię na górę na platformę, pod którą wcześniej przechodziłeś. Za nią jest bardzo dobrze strzeżona komnata. Za nią znajduje się złoty klucz. Po jego zdobyciu zeskocz na dół. Tam czeka Cię walka lub jeżeli chcesz możesz użyć fałszywych dokumentów. Polecam to drugie, gdyż pozwoli Ci zaoszczędzić energię oraz amunicję. Skieruj się do następnego budynku. Rampa zaprowadzi Cię na dół do komnat z cegły. Użyj złotego klucza i oto jesteś na kolejnym poziomie.

Level 9: The High Castle

Rok: 1944, Wrogów: 61, Trudność: średni

Rozpoczniesz w ogrodzie, który jest bardzo dobrze strzeżony. Twoim największym kłopotem będzie karabin maszynowy, umiejscowiony na schodach. Jednak gdy Ci się uda pokonać hitlerowców staniesz się posiadaczem naprawdę fajnej zabawki.
Wejdź na górę po schodach do komnaty. Jest w niej kwadratowy basen. Za tą komnatą jest ogródek, w którym czają się snajperzy. Są oni schowani na wyższych platformach. Zamiast ich zabijać, pobiegnij w stronę dużych drzwi po prawej stronie. Pozbieraj po drodze power-upy.
Kierując się na dół po schodach, dojdziesz do okna, przez które ujrzysz bardzo wysoki pomnik. W tym samym momencie zostaniesz z obu stron zaatakowany. Komnata jest doskonale strzeżona. Ponieważ wartownicy wiedzą, gdzie się znajdujesz, podejdą do Ciebie. Kiedy będą w grupie rzuć granatem.
Zeskocz na dół, wylądujesz na łukowym sklepieniu, który uchroni Cię od poważniejszej straty energii. Pójdź korytarzem w górę. W komnacie na górze jest pomnik z włócznią oraz winda, która poprowadzi Cię do platformy na górze. Tam na stole znajdziesz kolejną potrzebną Ci część.
Wchodząc do auli, uważaj na wrogów, którzy pojawią się z tyłu. W kaplicy natkniesz się na spory oddział hitlerowców, ale stojąc w drzwiach powinieneś sobie bez problemu poradzić. Jeżeli dobrze poszukasz, to znajdziesz tutaj mnóstwo power-upów, lecz uważaj także na karabin maszynowy.
W następnej komnacie jest alkowa, w której znajduje się poidło dla ptaków oraz power-upy. Niestety ta komnata jest najbardziej strzeżona ze wszystkich, jakie dotąd pokonałeś. Za nią jest ogródek. Również w nim czai się sporo faszystów. Następnie użyj fałszywych dokumentów i pobiegnij na górę po schodach.

Level 10: The Castle Cathedral

Rok: 1944, Wrogów: 32, Trudność: średni

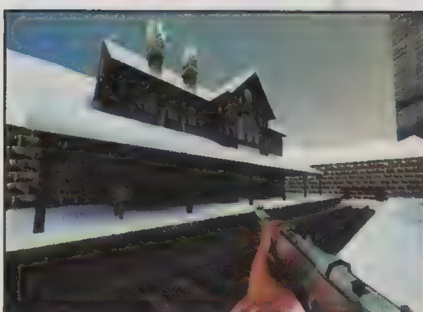
Przejdź kilka korytarzy, a znajdziesz się w ogrodzie. Za schodami znajdziesz miotacz płomieni oraz amunicję do niego. Niezła zabaweczka nieprawdaż? Za korytarzem jest niewielki otwór. Dzięki niemu dostaniesz się do kolejnej komnaty. Zwróć na siebie uwagę wrogów, aby zeszli oni na dół po schodach. Wtedy załatw ich granatem. Na końcu drugiej komnaty jest stół, a na nim trzecia potrzebna Ci część. Niedaleko znajdują się schody prowadzące do góry. Na górze znajdują się korytarze w kolorze szarym. W tym labiryncie jest ukryty złoty klucz. Po przejściu przez złote drzwi znajdziesz się na trzecim poziomie nad ogrodem, w którym zaczynałeś. Idź wzdłuż ścieżki aż dojdziesz do kolejnego ogródka. Są tam beczki z materiałem wybuchowym. Możesz je wykorzystać na swoją korzyść. Wdrap się na górę po schodach. Znajdziesz się na górnym poziomie. Idąc długim, ciemnym korytarzem dojdziesz do schodów prowadzących w dół. Zejdź po nich, a znajdziesz się na następnym levelu.

Level 11: The Factory

Rok: 1944, Wrogów: 20, Trudność: średni

Naprzeciwko Ciebie jest kilku żołnierzy. W tej lokacji stoi czołg oraz wieżyczka podtrzymywana przez liny. Zeskocz na dół i wskocz na skrzynię. Dzięki temu będziesz mógł ich razić z bliskiej odległości, a jednocześnie będziesz dobrze osłonięty. Rozglądnij się, a znajdziesz tutaj apteczki oraz amunicję.
Niemniej jednak kolejna komnata jest trudniejsza do pokonania. Najlepiej, abyś trzymał się prawej ściany. Jak najszybciej przebiegnij przez komnatę i skryj się za skrzyniami. Za nimi masz dobrą osłonę. Jeżeli się wdrapiesz na nie, to zdobędziesz kilka power-upów.
Kolejny magazyn jest bardzo podobny do poprzedniego, ale lepiej oświetlony. Przejdź przez korytarz z drewnianymi ścianami. Wejdziesz do następnej lokacji. Jest tam sporo hitlerowców, ale nie są oni schowani, więc możesz ich łatwo pozabijać z karabinu. Idź do następnej komnaty, jeżeli potrzebujesz zdrówka.
Kolejna lokacja jest dość trudna. Polecam zatem użyć fałszywych dokumentów. Oczywiście pod warunkiem, że je posiadasz. Podczas wędrówki przez tę lokację, zbieraj amunicję. Na końcu ostatniego magazynu znajduje się rampa. Wejdź na nią, a ukończysz ten poziom.





Level 12: The Machine Park

Rok: 1944, Wrogów: 27, Trudność: średni

Po prawej stronie w dużej komnacie jest pełno power-upów. Pozbieraj je. We wnękach z prawej również są porozrzucane power-upy. W jednej z tych wnęk znajdziesz także czwarty, potrzebny Ci przedmiot. Nie dojdziesz do górnego poziomu z tej komnaty. Musisz zatem wrócić się kawałek i po rampie wejść na górę. W drugiej komnacie z filarami użyj gogli na podczerwień, aby ujrzeć hitlerowców w ciemności. Skryj się za filarami, gdy zaczną do Ciebie strzelać.
Tuż za rogiem jest mały budyneczek ze schodami z dwóch stron. Jest tam wielu wrogów, których ujrzysz, dzięki goglom. Opuść budynek i idź naokoło. Przejdź przez korytarz i komnatę. Wejdziesz na mostek, pod którym znajdowałeś się, rozpoczynając tę planszę. Przejdź przez korytarz i wejdź na górę, gdzie stoi drezyna. Idź prosto, a ukończysz level.

Level 13: The Train Station

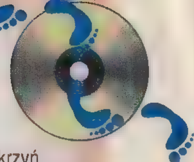
Rok: 1944, Wrogów: 30, Trudność: prosty

Przed sobą znajdziesz tunel. Od czasu do czasu na Twej drodze pojawią się wartownicy, którzy będą do Ciebie strzelać. Tunelem dojdziesz do dziwnej stacji z wielkimi wrotami. Po lewej jest tunel, ale jest on ślepy, szybko kończy się ścianą. Na stacji kolejowej po lewej znajdziesz sporo power-upów. Zejdź na dół po schodach. Tam natkniesz się na dwa korytarze, ale wybór ich jest bez znaczenia. Oba prowadzą do tej samej komnaty. Wrogowie, których tutaj znajdziesz, zaatakują Cię. Możesz więc albo uciec, lub też zrobić zasadzkę. Lepszym wyjściem jest zasadzka.
W komnacie z dwoma wagonami idź torami do tunelu, aż dojdziesz do korytarza z prawej strony. Na jego końcu znajdziesz schody prowadzące na dół. Na dole idź korytarzem do końca. Jest on ślepy, a na jego końcu jest złoty klucz.
Powróć z kluczem do stacji. Przed wagonem znajdziesz schody prowadzące na dół. Zejdź na dół i dalej w prawo, gdzie znajduje się zdrówko oraz zbroja. Idąc dalej prosto, dojdziesz do długiego szarego korytarza. W tym korytarzu znajdziesz wejście do podziemnego hangaru. Użyj karabinu, aby pozabijać wszystkich wrogów kryjących się na górze, zanim zaczniesz walczyć z pozostałymi hitlerowcami.
Na ścianie hangaru zawieszona jest skrzynia. Dotknij przycisk, aby otworzyć panele w ścianie z prawej strony. Użyj złotego klucza. W środku znajdziesz piątą część do maszyny. Wyciągnij karabin maszynowy i wskocz do dziury. Koniec planszy.

Level 14: U-Boat Bunker

Rok: 1944, Wrogów: 14, Trudność: prosty

Rozpoczniesz tę planszę w ciemnym, szarym korytarzu. Podążaj nim aż dojdziesz do schodów prowadzących na dół. Schodząc na dół, uważaj na wrogów, którzy czają się z tyłu. Schody są długie, więc twoje zejście trochę potrwa. Użyj karabinu maszynowego, aby zlikwidować



atakujących Cię faszystów.
Krótki korytarz doprowadzi Cię do podobnych schodów co poprzednio. Tym razem nikt Cię nie zaatakuje od tyłu. Nie musisz się zatem bać o swoje plecy. Skorzystaj z karabinu, schodząc na dół. Na dole czeka Cię koniec levelu.

Level 15: U-Boat Pen

Rok: 1944, Wrogów: 15, Trudność: prosty

Jest bardzo ciemno, a naokoło porozrzucane są apteczki. Musisz założyć gogle, aby ich nie ominąć. Na górze jest kilka stanowisk karabinów maszynowych. Użyj karabinu z lunetą.
Korytarz zaprowadzi Cię do lokacji na otwartej przestrzeni. Jest tam basen z baaardzo brudną wodą. Zabij wartownika naprzeciwko. Lekko na skos od drzwi jest kolejnych dwóch faszystów. Rozpraw się z nimi. Po zabiciu ich przeszukaj lokację. Zbierz wszystkie power-upy i podejdź do drzwi na wprost. Przejdź przez nie i idź przed siebie. Znajdziesz schody, którymi wejdziesz na górę.
Korytarz poprowadzi Cię do kolejnego basenu. Wskocz do niego i popłyń na sam jego dół. W komnacie, w której wypłyniesz jest U-boat. Po obu stronach tej komnaty są dwa chodniki, które są całkiem dobrze pilnowane.
Podpłyń pod U-boata. Zanurkuj i pozabijaj strażników, którzy stoją naprzeciwko U-boata. Wdrap się po schodach, wejdź na chodnik i zakończ ten level.

Level 16: [illegible]

Rok: [illegible], Wrogów: [illegible], Trudność: [illegible]

Wpłyniesz do ogródka. Wokół niego są chodniki. Przejdź przez ogródek i wejdź do korytarza. Ten korytarz zaprowadzi Cię do komnaty pełnej skrzyń. Parę kanistrów pomoże Ci w walce z hitlerowcami. Celne strzały spowodują ich wybuch. Wejdź na górę po schodach. Jest tam komnata z dwoma rakietami. Jeżeli przejdziesz przez nią i wejdziesz na górę, to znajdziesz tam trochę power-upów oraz panzerfaust.
Pobiegnij przez korytarz naprzeciwko rakiety. Znajdziesz się na górnym poziomie. Dojdziesz do skrzyżowania korytarzy. Obojętnie, czy wybierzesz prawy czy na wprost to i tak dojdziesz do platformy nad rakietą.
Jest tam kilka power-upów. Wróć się do rozwidlenia i skieruj się tym razem w lewo. Dojdziesz do platformy. Jest ona pełna dziur, więc uważaj gdzie stawiasz kroki. Wkrótce dojdziesz do platformy nad ogródkiem, w którym rozpocząłeś ten poziom. Windą wjedziesz na jeszcze wyższy poziom. I to już koniec tego poziomu.

Level 17: City Ruins

Rok: 1944, Wrogów: 38, Trudność: średni

Rozpoczniesz w spalonym budynku. Wyjście z niego jest dobrze strzeżone, ale poradzisz sobie z pomocą karabinu. Na zewnątrz znajdziesz dziurę. Idź dróżką, uważając na wrogów atakujących od tyłu.
Wejdziesz do ogródka. Pośrodku jego jest podwyższenie. Wejdziesz na nie, dzięki schodom. Znajdziesz tam złoty klucz oraz ostatnią, brakującą Ci część. Wartowników pilnujących budynek możesz zabić karabinem, ale uważaj na psy.
Po drugiej stronie ogródka jest alkowa z drzwiami. Przejdź przez nie, a raczej spróbuj. Zaatakują Cię wartownicy. Zaczekaj na nich w alkowie. Po rozprawieniu się z nimi przejdź przez drzwi. Zatrzymaj się przy nich i zabij kolejnych faszystów. Wskocz do którejś z dziur i popłyń do końca korytarza. Skręć w prawo i płyń dalej. Dopłyniesz do nieznanej Ci lokacji.
Wyjdź z tej lokacji poprzez przejście w rogu. Po prawej stronie są drzwi. Otwórz je przy pomocy złotego klucza. Użyj fałszywych papierów i skręć w lewo i po schodach wejdź do budynku. Ta lokacja jest bardzo dobrze strzeżona. Jest tu również sporo power-upów. Przebiegnij przez tę komnatę, zbierając po drodze power-upy. Wróć się do drzwi i zakończ poziom.

Level 18: The Duel

Rok: 1944, Wrogów: 4, Trudność: prosty

Parę sekund po rozpoczęciu tej planszy, jedna ze ścian runie. W dziurze pokaże się czołg oraz piechurzy. Skorzystaj z panzerfausta i załatw czołg.
Czołg wybuchnie, a wraz z nim polegną piechurzy. Dla pewności rzuć w niego jeszcze kilka granatów. Przejdź przez dziurę wybitą przez czołg. Jeżeli nie masz panzerfausta, to skręć błyskawicznie w prawo i go tam poszukaj. Amunicja do niego jest za ścianą. Dodatkowo ta ściana ochroni Cię przed ogniem. Przejście przez dziurę kończy level.

Level [illegible] Machine

Rok: [illegible], Wrogów: 23, Trudność: średni

Nie oszczędzaj amunicji na tej planszy, ponieważ i tak następny level rozpoczniesz tylko z nożem. Zaraz na początku natkniesz się na książkę, którą musisz przeczytać. Na podłodze leży sporo power-upów. Kiedy zaczniesz je podnosić, zaatakują Cię wartownicy. Po załatwieniu ich wejdź na górę po schodach. Wszystko pójdzie gładko, jeśli użyjesz karbinu maszynowego.
Zejdź po rampie i wejdź do bardzo dobrze oświetlonego korytarza. Za zakrętem jest sporo faszystów z karabinami maszynowymi. Możesz ich zlikwidować jednym strzałem z panzerfausta. Ujrzysz dwie komnaty ze szklaną podłogą, a nad Tobą zobaczysz dwa pomosty. Zabij wartowników w komnacie i szybko przebiegnij do małego korytarza i zabij strażników znajdujących się nad Tobą. Wejdź na górę po bardzo stromych schodach. Przejdź przez pomosty. Korytarz zaprowadzi Cię do następnej, rozległej lokacji. W niej znajdziesz dużą maszynę ze schodami. Wejdź po schodach na pomost i wyjdź z tej komnaty.
Dojdziesz do korytarza, który zaprowadzi Cię do schodów. Z karabinem maszynowym w ręku wbiegnij po nich. Biegnij w stronę gigantycznej maszyny (stoi na środku komnaty), ostrzeliwując się cały czas. Niedaleko maszyny znajdziesz prowadzące na dół schody. Zejdź na dół i skręć w prawo. Na końcu korytarza jest winda. Wjedziesz nią na górę, gdzie znajduje się pomost prowadzący do wielkiej maszyny. Dzięki niej przeniesiesz się do przyszłości.

Level 20: The Future Time Machine

Rok: 2093, Wrogów: [illegible], Trudność: średni

Przed sobą znajdziesz przełącznik od windy. Zjedź na dół. Obejdź maszynę, zbierając power-upy. Zejdź na dół po schodach i wyzbieraj znajdującą się tam broń. Weź przykład z gościa, który dotknął znajdujący się panel. Przy nim znajdziesz swoją pierwszą, futurystyczną broń. W pobliżu ujrzysz dwoje wąskich schodów. Jedne prowadzą do góry, a drugie na dół. Wejdź najpierw na górę i wyzbieraj amunicję. Następnie zejdź na dół. Jest tam kilku wrogów oraz kolejne schody. Zejdź po nich. Natkniesz się na pierwszą, futurystyczną lokację. Skręć w prawo, a potem jeszcze raz w prawo. Przejdź przez ogród na skos i dojdź do windy. Pojedź nią na górę. Tam znajdziesz złoty klucz. Wróć się do pierwszej lokacji. Wrota, przy których użyjesz złotego klucza, doprowadzą Cię na następny level.

Level 21: Time Machine Facility

Rok: 2093, Wrogów: 20, Trudność: średni

Bądź przygotowany na atak. Jeżeli go przeżyjesz, to będziesz mógł wyzbierać bardzo dużo porozrzucanych apteczek. Dzięki nim wrócisz do dawnej formy. Za zakrętem natkniesz się na ogródek. Jest tam wielu przeciwników i drzwi, ale aby je otworzyć potrzebujesz srebrnego klucza. Nad Tobą jest pomost. Aby się na niego dostać, musisz skorzystać z windy oraz skrzyń.
Kolejna winda doprowadzi Cię do wnęki u góry komnaty, gdzie znajdziesz mnóstwo apteczek.
Na podłodze w tej komnacie leży hełm. Przeskocz przez niewysoki mur i zejdź na dół po rampie. Dojdziesz do dziwnego płynu płynącego za rurami. Włóż hełm i wskocz do płynu. Przepłyń pod przeszkodą i wypłyń po drugiej stronie. Znajdziesz tutaj kolejny hełm, ale nie podnoś go teraz. Weźmiesz go wracając tędy. W komnacie znajdziesz srebrny klucz. Pojedź którąś z wind na górny poziom. Są tam przełączniki. Przyciśnij je, a na wrogów stoczą się beczki. Wróć się z powrotem (nie zapomnij wziąć hełmu i go użyć w tym toksycznym płynie). Powróć do drzwi, przy których potrzebowałeś srebrnego klucza. Zejdź na dół po rampie i skręć w lewo. W komnacie są wieżyczki. Strzelaj do nich z karabinu. Wejdziesz do kolejnej komnaty, dzięki rurze. Wejdź następnie do kolejnej i w ten sposób zakończysz ten poziom.

Level 22: Undergroud Channels

Rok: 2093, Wrogów: 25, Trudność: średni

Idź na wprost. Rura po lewej jest ślepa, a ta po prawej poprowadzi Cię do schodów. Na dole wejdziesz do labiryntu ze ścianami z rur. Pierwszy korytarz zaprowadzi Cię do power-upów. Nie wchodź przypadkiem do drugiego z lewej, bo zginiesz.
Kiedy będziesz mógł kolejny raz skręcić w lewo, uczyń to. Zostaniesz zaatakowany przy rozwidleniu. Spróbuj uciec. Pobiegnij w lewo do następnej komnaty. Kilku strażników przy schodach będzie Cię starało zatrzymać. Zbiegnij więc na dół po schodach i dalej do tunelu.
Przy korytarzach znajdują się wieżyczki, które je osłaniają. Zlikwidować je możesz, nurkując pod wodę i za pomocą lunety ściągając obsługę wieżyczek. Będąc pod wodą jesteś trudniejszy do trafienia.
Znajdziesz miotacz ognia oraz amunicję do niego w labiryncie tuneli. Wyjście z niego jest blisko wejścia. Kiedy tunel zacznie się rozszerzać, zostaniesz zaatakowany z obu stron przez wrogów. Idź tunelem z prawej. Jest on nieźle chroniony, ale użyj pistoletu laserowego z celownikiem. Powinieneś sobie poradzić bez najmniejszych kłopotów. Wskocz do wody i znajdź w niej dwie rury na dole basenu. Rura z prawej zaprowadzi Cię do kolejnej broni (Sub-Automatic Assault Rifle). Rura z lewej wyprowadzi Cię z levelu.

Level 23: The Sewers

Rok: 2093, Wrogów: 14, Trudność: prosty

Rozpoczniesz tę planszę w rurze. Niedaleko jest rura, dzięki której możesz zaczerpnąć trochę powietrza. Kiedy wypłyniesz z rury, znajdziesz się w basenie w olbrzymiej komnacie. Naprzeciwko basenu są schody, po których musisz wejść. Na górze zabij wartownika. Nie czekaj przypadkiem na nadchodzących strażników. To będzie Cię kosztować tylko stratę amunicji. Zamiast tego idź prosto korytarzem aż dojdziesz do czarnych drzwi. Przejdź przez nie i zamknij je za sobą.
Załatw kolejnego strażnika w korytarzu nożem. Następnie przejdź przez kolejne czarne drzwi. Na końcu korytarza jest wieżyczka. Rozpraw się z nią za pomocą pistoletu laserowego. Z prawego korytarza wyłoni się kilku wrogów. Rampa, z której zejdą prowadzi do metalowych schodów, a te prowadzą do wyjścia. Lecz za nim wyjdziesz, możesz pójść korytarzem do pomostu nad basenem. Jest tutaj dużo power-upów, sądzę więc, że warto tu się pofatygować.

Level 24: Kraftwerk

Rok: 2093, Wrogów: 48, Trudność: trudny

Pójdź do windy i wjedź do ogródka. Idź w lewo, przejdź przez kilka korytarzy, a potem długim korytarzem dojdź

do trzeciej odnogi z lewej strony. Skieruj się do windy. Wjedziesz nią w pobliże niebieskich drzwi. Aby je otworzyć, potrzebujesz klucza tego właśnie koloru. Za drzwiami jest korytarz, który doprowadzi Cię do otwartej przestrzeni. Wokół niej są wielkie okna. Rozbij szybę i wejdź do środka. Znajdujesz się obecnie w komnacie z komputerami. Powróć do ogródka i korzystając windy, dostań się do korytarza na górze. Kiedy tam dojdziesz, wjedź jeszcze wyżej kolejną windą. Idź korytarzem do wrót, przy których musisz użyć srebrnego klucza. Jeżeli chcesz to zeskocz na dół. Jest tam sporo ukrytych power-upów. Przejście przez drzwi zakończy level.

Level [illegible]: Droid Factory
Rok: [illegible]3, Wrogów: 35, Trudność: trudny

W komnacie, w której się znajdziesz, jest basen oraz wielkie przejście. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w komnacie z wielkimi maszynami. Po lewej są dwa wyjścia, które prowadzą do komnaty z dwoma windami. Opuść jedną z wind i wbiegnij do drugiej, zanim ta pierwsza odjedzie. Wjedź na górę. Pomost prowadzi do korytarza. Skręć w lewo i weź Mind Control ze szklanej szafki. Użyj gogli, aby łatwiej było Ci się poruszać w ciemności. Przejdź przez wąskie przejście i wyjdź na zewnątrz. Ujrzysz zbliżający się w powietrzu statek. Znajdziesz schody prowadzące na dół. Zejdź na dół. Pójdź korytarzem, które zaprowadzi Cię do kolejnych schodów, a następnie korytarza. Dojdziesz nim do pomostu. Po jego przejściu wejdziesz do korytarza, który zaprowadzi Cię do komnaty z olbrzymim robotem.
Na tej lokacji jest bardzo dużo wrogów, ale możesz ją przemierzyć, biegnąc cały czas w stronę schodów. Na górze weź amunicję oraz zbroję. Pójdź pomostem przed siebie, aż dojdziesz na samą górę. Znajdziesz tutaj złoty klucz. Weź go i zejdź na dół. Zabij na dole strażników. Użyj skrzyń jako ochrony przed ich ogniem. Przejdź przez złote drzwi co oczywiście jest jednoznaczne z końcem tej planszy.

Level 26: Computing Center
Rok: 2093, Wrogów: 35, Trudność: trudny

Jesteś w pobliżu szklanych szyb. Zejdź na dół do komnaty z komputerem. Przejdź korytarzem do następnej komnaty, w której jest duży filar. Przebiegnij ją i wbiegnij do korytarza. W ten sposób unikniesz celnego ognia wrogów. Ten korytarz doprowadzi Cię do komnaty ze szkłem pośrodku. Rampa zaprowadzi Cię na wyższy poziom. Przez wszystkie pomieszczenia możesz przejść bez walki.
Na górze przejdź przez korytarz i dojdź do następnej komnaty. Następnie dojdziesz do komnaty z klawiaturami. Na skos od wejścia, którym wszedłeś, jest wyjście z tej komnaty. Udaj się tam.
Na końcu ostatniej komnaty znajdują się drzwi otwierające się do góry. Otworzą się one, gdy naciśniesz na guzik z lewej. Idź dalej prosto, a wkrótce dojdziesz do komnaty z czteroma szafkami ze szkła. W każdej z nich są power-upy. Możesz się chyba domyślać, że dostałeś je nie bez przyczyny. Ciekawe co kryje się w następnej komnacie? Wyciągnij Gehenna, wjeżdżając na górę.
Na górze są identyczne komnaty jak na dole. Jeżeli zacznie Ci się kończyć amunicja, to możesz użyć Mind Control na przeciwnikach. Dojdziesz do pomostu. Następnie dojdziesz do komnaty, w której zakończysz poziom.

Level 27: City In The Clouds
Rok: 2093, Wrogów: 55, Trudność: średni

Wejdź do komnaty, która jest naprzeciwko i skręć w lewo, a potem jeszcze dwa razy w lewo i wskocz do windy. Uruchom ją przyciskiem. Na górze pozbieraj power-upy. Pójdź przez ciemny korytarz i skręć w prawo.
Użyj Mind Control na Droidach i Plasma Launcher na Femal Cyborg. Skręć następnie w lewo i pobiegnij korytarzem do rozwidlenia. Po prawej stronie napotkasz złote wrota. Skręć w lewo do dużej komnaty ze ścianami ze szkła. Wjedź na górę windą na pomost.
Znajdziesz tam złoty klucz. Wskocz do windy i zjedź na dół. Skręć w prawo i korytarzem dobrniesz do złotych drzwi. Kiedy się otworzą, schowaj się za skrzyniami i stamtąd strzelaj do wartowników. Po prawej są drzwi, które kończą planszę.

Level 28: The Spaceport
Rok: 2093, Wrogów: 24, Trudność: trudny

Rozpoczniesz tę planszę w pomieszczeniu z wielką ilością skrzyń. Wjedź na górę windą, która jest w jednym z rogów komnaty. Na górze idź na wprost. Dojdź do ściany i skręć w korytarzu w prawo. Dojdziesz do hangaru, gdzie znajduje się statek kosmiczny.
Z hangaru prowadzi korytarz prowadzący do następnego. Skręć w nim w prawo i dojdź do komnaty z dużą ilością skrzyń. Kolejna komnata przypomina magazyn. Naprzeciwko jest wyjście z niej. W następnej jest pełno Cyborgów. Użyj na nie najlepiej Mind Control na Droidzie. Będzie Cię on chronił podczas, gdy Ty wykosisz Cyborgi.
Wyjdź z magazynu. Pojedź windą (obojętnie którą) do kolejnego korytarza. On doprowadzi Cię do pomostu w pobliżu magazynu. Na końcu pomostu, po zdobyciu apteczki oraz zbroi, skręć w prawo i wskocz na skrzynię. W kolejnej komnacie jest również pełno skrzyń. Znajdziesz platformę, na której jest złoty klucz. Wróć się teraz do małej komnaty z napisem Eingang. Złoty klucz otworzy wrota, które przeniosą Cię do następnego levelu.

Level 29: Docking Bay 94
Rok: 2093, Wrogów: 19, Trudność: średni

Wejdź do komnaty, skręć w lewo i wejdź do bardzo długiego korytarza. Przy pierwszym rozwidleniu znajdziesz złoty klucz. Tuż przed Tobą jest komnata chroniona przez wieżyczkę oraz Droida. Możesz je zabić z dalszej odległości, używając pistoletu laserowego lub Sub-Automatic Machine Gun.
Wejdź do tej komnaty. Ściany w niej są ze szkła, a nad Tobą jest pomost ze szkła. Aby uniknąć bitwy, przebiegnij przez komnatę i skorzystaj z dźwigu z prawej. Przestrzel szkło i wskocz do środka. Idź pomostem, który doprowadzi Cię do komnaty, w której jest niebieski klucz. Wróć się z powrotem. Zrób kolejną dziurę i skocz na dźwig. Kiedy znajdziesz się na dole, pójdź korytarzem i skręć następnie w prawo. To doprowadzi Cię do otwartej przestrzeni, gdzie stoi statek kosmiczny. Wejdź do niego i przyciśnij guzik. To zakończy planszę.

Level 30: The Flying Fortress
Rok: 2093, Wrogów: 30, Trudność: trudny

Rozpoczniesz ten poziom w bardzo dobrze strzeżonym hangarze. Jest tutaj statek kosmiczny. Wybiegnij z tego hangaru jak najszybciej, używając Mind Control na Droidach. Wejdź do niewielkiego, ciemnego korytarza i skręć w prawo. Przy skrzyżowaniu skręć w lewo, a potem w prawo. Wejdziesz do korytarza, który kończy się podświetloną na zielono ścianą. Użyj Plasma Launcher, aby zlikwidować wieżyczki. Nie trać czasu na zabijanie przeciwników. Chyba, że natkniesz się na Cyborgi. Długi zielony korytarz doprowadzi Cię do rury. Pobiegnij w lewo aż dobiegniesz do wielkiej komnaty. Jest ona przedzielona grubą ścianą. Wyjście znajduje się na drugim końcu tej komnaty. Skręć w prawo w korytarzu i wejdź do niebieskiej komnaty, w której stoją wielkie fotele. Wielkie wrota z lewej otworzą się, gdy je dotkniesz. Przejdź przez nie i wjedź na górę. Tam zabij wartowników. Idź przed siebie. Na pomoście leży Jet-pack. Weź go. Przejdź przez pobliskie drzwi, przyciśnij guzik i poczekaj na windę. Zjedź na dół. Są tutaj trzy wrota prowadzące do hangarów. Guzik znajdujący się na ścianie otworzy je wszystkie. Wypadną z nich wielkie roboty. Użyj na nie Mind Control lub Gehenna. Po zabiciu każdego z nich otrzymasz klucz. Otwierają one drzwi w następnych komnatach. Przejdź przez drzwi i... to już koniec gry!!!



Ważniejsze power-upy

Flashlight
Latarki jak się łatwo domyśleć powinieneś używać w słabiej oświetlonych pomieszczeniach. Dzięki niej łatwiej Ci będzie znaleźć porozrzucane po kątach power-upy oraz ukrytych wrogów. Latarka działa kilka minut, więc nie masz się co spieszyć z jej używaniem.

Infrared Helmet
Tego hełmu działającego na podczerwień używaj również w ciemnych pomieszczeniach. Wrogowie są na podczerwieni lepiej widoczni. Niestety nie działa on zbyt długo, więc korzystaj z niego z umiarem.

Night-Vision Goggles
Można chyba powiedzieć, że to połączenie latarki z Infrared Helmet. Znakomicie się sprawdza w ciemnych pomieszczeniach. Działa też stosunkowo długo.

False Document
Chyba najlepszy power-up. Jest on dostępny tylko w roku 1944. Używając fałszywych dokumentów, możesz być pewny, że nie zostaniesz zaatakowany przez hitlerowców. Przeszukuj więc staranie lokacje, szukając tych dokumentów.

Biohelmet
Jeżeli masz zamiar wykąpać się w toksycznym płynie, to nie rób tego bez Biohelmet. On Cię ochroni przed zabójczym działaniem toksyny.

Armor
Nie ma co się rozpisywać. Praktycznie w każdym shooterze ma się do dyspozycji zbroję, która chroni przed pociskami wroga. W Mortyrze są dostępne trzy wersje: Helmet (5), Blue Armor (50) i Red Armor (75).

Medpack
Również nie muszę chyba tłumaczyć po co są apteczki. Występują w dwóch wersjach: małej (5 pkt.) i dużej (25 pkt.).

ELD

Jaja jak malowane Easter Eggs



Nie mam najmniejszego pojęcia, dlaczego wielkanocny termin "Easter Eggs" używany jest do określania przeróżnego rodzaju gagów sprytnie ukrytych przez twórców w grach komputerowych, systemach operacyjnych, programach, a nawet płytach muzycznych, filmach czy serialach telewizyjnych. Jeśli macie kłopoty ze zrozumieniem powyższej teorii zapraszam do prezentacji od strony praktycznej "Easter Eggs", kryjących się w grach komputerowych. Zaopatrzeni w PC-eta klasy średniej, cierpliwość oraz jedną (lub wszystkie) z gier wspomnianych w poniższym tekście, możecie zabrać się za odkrywanie ich tajemnic. Potraktujcie to jako drobny prezent z okazji zbliżającej się wielkimi krokami Wielkanocy.

Unreal Tournament

Załaduj mapę dm-codex (Codex of Visdom). Tam musisz odszukać kwadratowe pomieszczenie, gdzie w samym jego środku ujrzysz duży filar oraz po obu stronach pomieszczenia dwa korytarze. Wejdź w korytarz z windą po prawej stronie oraz widoczną na wprost ścianą. Stań sobie z nosem przy ścianie i cierpliwie czekaj. Jeśli dostatecznie długo będziesz tak stał nieruchomo, drzwi ukryte w ścianie otworzą się, odkrywając przed tobą nowe pomieszczenie. Zapraszam do środka.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Jeśli użyjesz kredy, którą Indiana trzyma w kieszeni twój bohater zacznie rysować na ścianie interesujące obrazki. Dla mocniejszych wrażeń wciśnij klawisz F10 i wpisz "Makemeapirate", aby Indiana zmienił nieco swój oklepany "image". Jako nowa postać spróbuj użyć rakietnicy, aby z niej wystrzelić kurczaka zamiast właściwego ładunku.

W chwili, gdy po raz pierwszy zabijesz Maduka przy użyciu lustra, przejdź się do dolnej części pomieszczenia, tam gdzie Sophia lata sobie w powietrzu. Odważnie przejdź przez widoczną dziurę, aby znaleźć się w miejscu, w którym poprzednio rozpoczynałeś ten poziom. Przepłyń przez widoczny na zachodzie czerwony tunel i zatrzymaj się na jego końcu. Znajdziesz się u progu wejścia do innego świata. Sam zresztą się przekonaj, co tam na twego bohatera czeka.

Quake 3 Arena

Odpal serwer i wybierz jakąkolwiek mapę oraz załaduj na nią bota Crash na najniższym poziomie trudności. Gdy już znajdziesz się na arenie, odszukaj miejsce z railgunem i wskocz na widoczną platformę. Tutaj możesz sobie ze swoją przeciwniczką porozmawiać. Spróbuj w trybie rozmowy wpisać: "Adrian Carmack sucks!", w miejsce imienia i nazwiska programisty możesz wpisać dane pozostałych programistów Id Software. Crash za każdym razem będzie zabawnie odpowiadać.

Gdy będziesz się przechadzał po korytarzach mapy Q3DM15 i uważnie rozglądał się dookoła, powinieneś ujrzeć głowę Carmacka leżącą w kałuży krwi. Niektórzy uważają, iż jest to główka Eric Webba, odpowiedzialnego w Id Software za "e-mail support", czyli odpowiadanie na e-maile od graczy. Osądźcie sami kto został tak "brutalnie" potraktowany.

Half-Life: Opposing Force

Chwilę po rozpoczęciu poziomu Boot Camp, wklep z klawiatury tips "noclip", umożliwiający przechodzenie przez ściany. Uzbrojony w nową właściwość, przejdź przez podłogę, aby znaleźć się w ukrytym pomieszczeniu, gdzie jest pewna wiadomość.

The Wheel of Time

Ten "Easter Egg" wymaga nieco cierpliwości, ponieważ aby się do niego dostać, musisz ukończyć całą grę. Przeczekaj, aż wyświetlą się wszystkie końcowe napisy oraz podziękowania, aż usłyszysz narratora wypowiadającego słowa "Welcome to the Wheel of Time... DANCE PARTY". W tym momencie wszystkie postacie widoczne na ekranie zaczną tańczyć. Możesz również usłyszeć jak Elaina mówi "I never knew a trollok was so big".

Gabriel Knight 3

Wszystkie gagi w Gabriel Knight 3 wymagają uaktywnienia ikonki przedstawiającej jajko. Aby tego dokonać wciśnij jednocześnie Ctrl, Shift oraz ~ (tyldę). Pojawi się okienko z konsolą, gdzie powinieneś wprowadzić najpierw "SetFlag", wcisnąć klawisz spacji, a następnie wpisać "EGG" i uderzyć w klawisz "Enter". Ikonkę jajeczka możesz teraz wykorzystać w bardzo wielu miejscach:

Przejdź się do ruin przy Chateau de Blanchefort i kliknij na znaczku wskazującym drogę do Mt. Cardeau. Wybierz ikonkę jajeczka, aby uzyskać pożądany efekt.

W trakcie szpiegowania ludzi księcia Jamesa (Dzień 1, pomiędzy 6 PM a 10 PM), użyj ikonki na jednej ze śledzonych postaci. Jean recepcjonista, Grace oraz barman z Rennes-le-Baines ujawnią swe tajemnice po użyciu na nich w dowolnym momencie gry ikonki jajka.

W drugim dniu gry pomiędzy 10 a 12 PM udaj się do hotelowej kuchni i tam po kliknięciu na widoczną w pobliżu lodówkę wybierz ikonkę "obsługującą" gagi.

Jeśli natkniesz się na Emilio w pierwszym dniu gry pomiędzy 10 a 12 PM, będzie on siedział w hotelowej recepcji i czytał gazetę. Skorzystaj z okazji i sprawdź, jaki gag ukrywa ten tajemniczy bohater.

Gag z nieco innej beczki. Ponownie wciśnij trzy wspomniane wcześniej klawisze: ctrl, shift oraz ~ i tym razem w okienku konsoli wprowadź wyrażenie "ClownShoes" i wciśnij klawisz spacji. Po widocznym na ekranie znaku zachęty możesz wprowadzać kolejno imiona wszystkich bohaterów występujących w grze, np. "Grace", "Buthane", "Gabriel" itp. Natomiast jeśli wpiszesz słowa "chicken" oraz "cat", wypróbuj nowe ikonki na recepcjoniście Jean, w chwili gdy ten będzie mył okna, na Abbe stojącym na dachu Tour Magdala oraz Mesmi, gdy spotkasz go w trzecim dniu gry w okolicach godziny 9 PM.

System operacyjny właściwie nie jest grą, ale mając na uwadze fakt, iż nie wszyscy posiadają gry o których mowa w powyższym tekście, postanowiłam uchylić rąbki tajemnic, które kryją się w systemach operacyjnych. Nie na wszystkich wersjach systemów opisane tu gagi będą działać, ale nic nie szkodzi sprawdzić czy akurat jest się w posiadaniu odpowiedniej wersji.

Windows 98

Wywołaj okienko terminala DOS'u i używając polecenia "cd \Windows\Application Data\Microsoft\WELCOME" przejdź do odpowiedniego katalogu. Następnie wydaj polecenie: "start /m weldata You_are_a_real_rascal"

Z panelu sterowania przejdź do opcji "Ekran" (Display), a następnie kliknij na zakładce "wygaszacz ekranu" (Scensaver). Z menu wygaszaczy wybierz 3DText lub Tekst3W (w zależności od wersji językowej systemu operacyjnego) i wybierz sekcje "opcje". Na miejsce "OpenGL" wprowadź wyraz "volcano" i uruchom podgląd w ten sposób spreparowanego wygaszacza.

Uruchom grę "FreeCell" wciśnij klawisz F3 i wprowadź w puste pole wartość "-1" lub "-2" i klawiszem "OK" potwierdź wprowadzone zmiany.

Powyższe przykłady to tylko mały czubek góry lodowej gagów ukrytych przez twórców świadomie bądź nieświadomie w różnego rodzaju grach. Jeśli spodobała wam się zabawa z Easter Eggs i chcielibyście odkryć tajemnice innych gier, odezwijcie się do redakcji, a my postaramy się zarezerwować na stałe nieco miejsca w Action Plus na kolejne dostawy tych zwariowanych dodatków.

Jaspin

SHOW Save Game

Dziś nietypowe wydanie SGS, bo poświęcone tylko jednej jedynej grze - Final Fantasy 8. Tzn. materiału mam więcej ale zmieściło się tylko to. Nic straconego, w końcu za miesiąc też będzie Action Plus. Na koniec tradycyjnie zachęcam do dalszych eksperymentów i nadsyłania swoich efektów mieszania w grach. Płacimy 1000 zł za 1 Kb takiego tekstu!!! (Ha ha, prima aprilis :))).

Edytować w save'game.
Uwaga: świadomie pozostawiłem część opisów po angielsku - w końcu sama gra też jest w tym języku, więc nie widzę sensu, abym tłumaczył oznaczenia na polski, a wy z powrotem przekładali je na angielski, by zrozumieć o czym pisze autor :). A to z tej przyczyny, że czasem używana w grze terminologia jest albo fachowa, albo specyficzna dla tejże gry i wszelkie przekłady mijają się z celem. Wprawdzie przyjęta przeze mnie metoda sprawia, że sam tekst robi nieco dziwaczne wrażenie (przemieszanie słownictwa polskiego i angielskiego, np. "Stone z magic power"), ale myślę, że czasem treść jest ważniejsza od formy i będzie mi to wybaczone. Moim celem było konkretne [w miarę możności, pamiętajcie, że wielu czarów itd. nawet nie widziałem na oczy] poinformowanie gracza o znaczeniu danego czaru/przedmiotu. Jeśli coś schrzaniłem, źle przetłumaczyłem etc. - sorki.

Jak rozumieć poniższą tabelkę?
Otóż tak: pierwszy przedmiot zaczyna się od adresu: 01CFD77C
A jego koszt - od: 01CFD77D
Drugi przedmiot: 01CFD77E
I jego koszt: 01CFD77F

I tak dalej. Kumacie?

Podobnie jest z zaklęciami:
Adres komórki, w której mieści się pierwsze zaklęcie to: 01CFD0D8, zaś jego koszt to: 01CFD0D9. Drugie (wedle numeru w rubryce Nr) mieści się pod adresem: 01CFD0DA, a jego koszt to adres: 01CFD0DA. I tak dalej.

Nr	Hex	Przedmiot	Opis
1	01	Potion	Regeneruje HP do 200
2	02	Potion+	Regeneruje HP do 400
3	03	Hi-Potion	Regeneruje HP do 1000
4	04	Hi-Potion+	Regeneruje HP do 2000
5	05	X-Potion	Całkowicie odnawia HP
6	06	Mega Potion	Regeneruje HP do 1000 całej drużynie
7	07	Phoenix Down	Usuwa "KO status"
8	08	Mega Phoenix	Usuwa "KO status" dla całej drużyny
9	09	Elixir	Całkowicie regeneruje "abnormal status" i HP
10	0A	Megalixir	Całkowicie regeneruje "abnormal status" i HP dla wszystkich
11	0B	Antidote	Ulecza: poison
12	0C	Soft	Ulecza: petrify
13	0D	Eye Drops	Ulecza: darkness
14	0E	Echo Screen	Ulecza: silence
15	0F	Holy Water	Ulecza: zombie, curse
16	10	Remedy	Ulecza: "abnormal status"
17	11	Remedy+	Ulecza: "abnormal status" i Magic effects
18	12	Hero-trial	Daje postaci niewidzialność na czas jakiś
19	13	Hero	Daje postaci niewidzialność
20	14	Holy War-trial	Daje całej drużynie niewidzialność na czas jakiś
21	15	Holy War	Daje całej drużynie niewidzialność
22	16	Shell Stone	To samo, co: Shell
23	17	Protect Stone	To samo, co: Stone
24	18	Aura Stone	To samo, co: Aura
25	19	Death Stone	To samo, co: Death
26	1A	Holy Stone	To samo, co: Holy
27	1B	Flare Stone	To samo, co: Flare
28	1C	Meteor Stone	To samo, co: Meteor
29	1D	Ultima Stone	To samo, co: Ultima
30	1E	Gysahl Greens	Chocobos (?)
31	1F	Phoenix Pinion	Gdy użyjesz podczas bitwy...
32	20	Friendship	Gdy użyjesz podczas bitwy...
33	21	Tent	Całkowicie regeneruje "abnormal status" i HP wszystkim
34	22	Pet House	Regeneruje HP całej drużynie GF
35	23	Cottage	To samo, co Tent plus regeneruje wszystkie GFy
36	24	G-Potion	Regeneruje 200 HP GF
37	25	G-Hi-Potion	Regeneruje 1000 HP GF
38	26	G-Mega-Potion	Regeneruje 1000 HP całej drużynie GF
39	27	G-Returner	Ożywia GF z KO
40	28	Rename Card	Zmieniasz nazwę GFom
41	29	Amnesia Greens	—brak danych—
42	2A	HP-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] HP-J
43	2B	Str-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Str-J
44	2C	Vit-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Vit-J
45	2D	Mag-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Mag-J
46	2E	Spr-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Spr-J
47	2F	Spd-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Spd-J
48	30	Luck-J Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Luck-J
49	31	Aegis Amulet	GF uczy się [opanowuje?] Eva-J
50	32	Elem Atk	GF uczy się [opanowuje?] Elem-Atk-J
51	33	Elem Guard	GF uczy się [opanowuje?] Elem-Defx4
52	34	Status Atk	GF uczy się [opanowuje?] ST-Atk-J
53	35	Status Guard	GF uczy się [opanowuje?] ST-Defx4
54	36	Rosetta Stone	GF uczy się [opanowuje?] abiltyx4
55	37	Magic Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Magic
56	38	GF Scroll	GF uczy się [opanowuje?] GF
57	39	Draw Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Draw
58	3A	Items Scroll	GF uczy się [opanowuje?] Items
59	3B	Gambler Spirit	GF uczy się [opanowuje?] Card
60	3C	Healing Ring	GF uczy się [opanowuje?] Recover
61	3D	Phoenix Spirit	GF uczy się [opanowuje?] Revive
62	3E	Med Kit	GF uczy się [opanowuje?] Treatment
63	3F	Bomb Spirit	GF uczy się [opanowuje?] Kamikaze
64	40	Hungry Cookpot	GF uczy się [opanowuje?] Devour
65	41	Mog's Amulet	GF uczy się [opanowuje?] MiniMog
66	42	Steel Pipe	GF uczy się [opanowuje?] Sum Mag+10%
67	43	Star Fragment	GF uczy się [opanowuje?] Sum Mag+20%
68	44	Energy Crystal	GF uczy się [opanowuje?] Sum Mag+30%
69	45	Samantha Soul	GF uczy się [opanowuje?] Sum Mag+40%
70	46	Healing Mail	GF uczy się [opanowuje?] GFHP+10%
71	47	Silver Mail	GF uczy się [opanowuje?] GFHP+20%
72	48	Gold Armor	GF uczy się [opanowuje?] GFHP+30%
73	49	Diamond Armor	GF uczy się [opanowuje?] GFHP+40%
74	4A	Regen Ring	GF uczy się [opanowuje?] HP+20%
75	4B	Giant's Ring	GF uczy się [opanowuje?] HP+40%
76	4C	Gaea's Ring	GF uczy się [opanowuje?] HP+80%
77	4D	Strength Love	GF uczy się [opanowuje?] Str+20%
78	4E	Power Wrist	GF uczy się [opanowuje?] Str+40%
79	4F	Hyper Wrist	GF uczy się [opanowuje?] Str+60%
80	50	Turtle Shell	GF uczy się [opanowuje?] Vit+20%
81	51	Orihalcon	GF uczy się [opanowuje?] Vit+40%
82	52	Adamantine	GF uczy się [opanowuje?] Vit+60%
83	53	Rune Armlet	GF uczy się [opanowuje?] Spr+20%
84	54	Force Armlet	GF uczy się [opanowuje?] Spr+40%
85	55	Magic Armlet	GF uczy się [opanowuje?] Spr+60%
86	56	Circlet	GF uczy się [opanowuje?] Mag+20%
87	57	Hypo Crown	GF uczy się [opanowuje?] Mag+40%
88	58	Royal Crown	GF uczy się [opanowuje?] Mag+60%
89	59	Jet Engine	GF uczy się [opanowuje?] Spd+20%
90	5A	Rocket Engine	GF uczy się [opanowuje?] Spd+40%
91	5B	Moon Curtain	GF uczy się [opanowuje?] Auto-Shell
92	5C	Steel Curtain	GF uczy się [opanowuje?] Auto-Protect
93	5D	Glow Curtain	GF uczy się [opanowuje?] Auto-Odbija
94	5E	Accelerator	GF uczy się [opanowuje?] Auto-Haste
95	5F	Monk's Code	GF uczy się [opanowuje?] Counter
96	60	Knight's Code	GF uczy się [opanowuje?] Cover
97	61	Doc's Code	GF uczy się [opanowuje?] Med-Data
98	62	Hundred Needles	GF uczy się [opanowuje?] Return Damage
99	63	Three Stars	GF uczy się [opanowuje?] Expendx3-1
100	64	Ribbon	GF uczy się [opanowuje?] Ribbon
101	65	Normal Ammo	Normalna amunicja
102	66	Shotgun Ammo	Amunicja śrutowa
103	67	Dark Ammo	Amunicja ze "status changing"
104	68	Fire Ammo	Amunicja zapalająca
105	69	Demolition Ammo	Amunicja zadaje 3x większe obrażenia niż klasyczna

106	6A	Fast Ammo	Amunicja do ognia ciągłego [tj. zwiększa szybkostrzelność broni]
107	6B	AP Ammo	Amunicja przeciwpancerna
108	6C	Pulse Ammo	Amunicja energetyczna (?)
109	6D	M-Stone piece	Stone z niewielką ilością Magic power
110	6E	Magic Stone	Stone z Magic power
111	6F	Wizard Stone	Stone z dużą ilością Magic power
112	70	Ochu Tentacle	Wielka giętka macka (?)
113	71	Healing Water	Water z life force [woda życia ;)]
114	72	Cockatrice Pinion	Pióro z petrifying power
115	73	Zombie Powder	Proszek [proch?] z Zombie effect
116	74	Lightweight	Buty, które dają światło nad głową [?]
117	75	Sharp Spike	Spory pazur
118	76	Screw	Użyj, by przekonstruować [remodel] broń
119	77	Saw Blade	Ząbkowane ostrze (jak w pile)
120	78	Mesmerize Blade	Spore ostrze...
121	79	Vampire Fang	Masz Vampire attack
122	7A	Fury Fragment	Stone podnoszący morale
123	7B	Betrayal Sword	Miecz skłócający przyjaciół [???]
124	7C	Sleep Powder	Możesz usypiać wrogów
125	7D	Life Ring	Ring z life force
126	7E	Dragon fang	Dragon's fang + recovery force
127	7F	Spider Web	Quistis może opanować Blue Magic, Ultra Waves
128	80	Coral Fragment	Quistis może opanować Blue Magic, Electrocute
129	81	Curse Spike	Quistis może opanować Blue Magic, LV?Death
130	82	Blake Hole	Quistis może opanować Blue Magic, Degenerator
131	83	Water Crystal	Quistis może opanować Blue Magic, Aqua Breath
132	84	Missile	Quistis może opanować Blue Magic, Micro Missile
133	85	Mystery Fluid	Quistis może opanować Blue Magic, Acid
134	86	Running Fire	Quistis może opanować Blue Magic, Gatling Gun
135	87	Inferno Fang	Quistis może opanować Blue Magic, Fire Breath
136	88	Malboro Tentacle	Quistis może opanować Blue Magic, Bad Breath
137	89	Whisper	Quistis może opanować Blue Magic, White Wind
138	8A	Laser Cannon	Quistis może opanować Blue Magic, Homing Laser
139	8B	Barrier	Quistis może opanować Blue Magic, Mighty Guard
140	8C	Power Generator	Quistis może opanować Blue Magic, Ray-Bomb
141	8D	Dark Matter	Quistis może opanować Blue Magic, Shockwave Pulsar
142	8E	Bomb Fragment	Stone z Fire element
143	8F	Red Fang	Dragon's Fang + Fire element
144	90	Arctic Wind	Masz huraganowy lodowaty wiatr
145	91	North Wind	Jw., ale nieco odmienny w działaniu
146	92	Dynamo Stone	Stone z Thunder element
147	93	Shear Feather	Możesz latać (?)
148	94	Venom Fang	Wielki jadowity stwór
149	95	Steel Orb	Steel orb z gravitational power
150	96	Moon Stone	Holy moon stone + żyjące w nim potwory
151	97	Dino Bone	Wielka kość dinozaura
152	98	Windmill	Wiatrak gromadzący energię wiatru
153	99	Dragon Skin	Smocza skóra
154	9A	Fish Fin	Rybia płetwa
155	9B	Dragon Fin	Ciężka smocza łuska
156	9C	Silence Powder	Proszek zawierający Silence
157	9D	Poison Powder	Proszek zawierający Poison
158	8E	Dead Spirit	Masz Death
159	8F	Chef's Knife	Tonberry's Knife
160	A0	Cactus Thorn	Kolec kaktusa
161	A1	Shaman Stone	Stone z mystical power
162	A2	Fuel	Paliwo do wynajętego samochodu
163	A3	Girl Next Door	Pisemko dla panów
164	A4	Sorceress' Letter	List Edei
165	A5	Chocobo's Tag	Zmieniasz imię Chocobosa
166	A6	Pet's Nametag	Zmieniasz imię zwierzaka
167	A7	Solomon Ring	Tajemniczy stary pierścień
168	A8	Magical Lamp	Zrób save, zanim z niej skorzystasz ;P
169	A9	HP Up	Zwiększa HP
170	AA	Str Up	Zwiększa Strength
171	AB	Vit Up	Zwiększa Vitality
172	AC	Mag Up	Zwiększa Magic
173	AD	Spr Up	Zwiększa Spirit
174	AE	Spd Up	Zwiększa Speed
175	AF	Luck Up	Zwiększa Luck
176	B0	LuvLuvG	Zwiększa compatibility z all GF
177	B1	Weapons Mon 1st	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
178	B2	Weapons Mon Mar	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
179	B3	Weapons Mon Apr	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
180	B4	Weapons Mon May	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
181	B5	Weapons Mon Jun	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
182	B6	Weapons Mon Jul	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
183	B7	Weapons Mon Aug	Jakiś dziwaczny rodzaj broni [?]
184	B8	Combat King 001	Pismo dla wojowników
185	B9	Combat King 002	Pismo dla wojowników
186	BA	Combat King 003	Pismo dla wojowników
187	BB	Combat King 004	Pismo dla wojowników
188	BC	Combat King 005	Pismo dla wojowników
189	BD	Pet Pals Vol.1	Pismo dla miłośników psów
190	BE	Pet Pals Vol.2	Pismo dla miłośników psów
191	BF	Pet Pals Vol.3	Pismo dla miłośników psów
192	C0	Pet Pals Vol.4	Pismo dla miłośników psów
193	C1	Pet Pals Vol.5	Pismo dla miłośników psów
194	C2	Pet Pals Vol.6	Pismo dla miłośników psów
195	C3	Occult Fan I	World's Mysteries Magazine Scoop Issue
196	C4	Occult Fan II	World's Mysteries Magazine Photo Issue
197	C5	Occult Fan III	World's Mysteries Magazine Magic Issue
198	C6	Occult Fan IV	World's Mysteries Magazine Report Issue

Nr	Hex	Czar	Opis/działa na...
1	01	Fire	Fire magic damage/jednego wroga
2	02	Fira	Fire magic damage/jednego wroga
3	03	Firaga	Fire magic damage/jednego wroga
4	04	Blizzard	Ice magic damage/jednego wroga
5	05	Blizzara	Ice magic damage/jednego wroga
6	06	Blizzaga	Ice magic damage/jednego wroga
7	07	Thunder	Thunder magic damage/jednego wroga
8	08	Thundara	Thunder magic damage/jednego wroga
9	09	Thundaga	Thunder magic damage/jednego wroga
10	0A	Water	Water magic damage/jednego wroga
11	0B	Aero	Wind magic damage/jednego wroga
12	0C	Bio	Poison damage + status change/jednego wroga
13	0D	Demi	Magic to Redukuje jednego wroga's HP by 1/4
14	0E	Holy	Holy magic damage/jednego wroga
15	0F	Flare	Non-elemental magic damage/jednego wroga
16	10	Meteor	Non-elemental magic damage/wszystkich wrogów
17	11	Quake	Earth magic damage/wszystkich wrogów
18	12	Tornado	Wind magic damage/wszystkich wrogów
19	13	Ultima	Non-elemental magic damage/wszystkich wrogów
20	14	Apocalypse	Non-elemental magic damage/wszystkich wrogów
21	15	Cure	Regeneruje HP
22	16	Cura	Regeneruje HP
23	17	Curaga	Regeneruje HP
24	18	Life	Przywraca z KO
25	19	Full-life	Regeneruje HP na maxa, Przywraca z KO
26	1A	Regen	Regeneruje HP w określonych odcinkach czasu
27	1B	Esuna	Usuwa "abnormal status"
28	1C	Dispel	Usuwa magic effect
29	1D	Protect	Redukuje czasowo physical damage
30	1E	Shell	Redukuje czasowo magic damage
31	1F	Reflect	Odbija czasowo magic
32	20	Aura	Możesz częściej używać Limit Break
33	21	Double	Większa skuteczność magii
34	22	Triple	Dłuższy czas działania czaru
35	23	Haste	Chwilowo zwiększa prędkość
36	24	Slow	Chwilowo zmniejsza prędkość
37	25	Stop	— brak danych —
38	26	Blind	Rzucasz czar: Darkness
39	27	Confuse	Rzucasz czar: Confuse
40	28	Sleep	Rzucasz czar: Sleep
41	29	Silence	Rzucasz czar: Silence
42	2A	Break	Rzucasz czar: Petrify
43	2B	Death	Rzucasz czar: Death
44	2C	Drain	"Zjada" HP
45	2D	Pain	Rzucasz czar: Poison, Darkness i Silence
46	2E	Berserk	Rzucasz czar: Berserk
47	2F	Float	Floats
48	30	Zombie	Rzucasz czar: Zombie
49	31	Meltdown	Używać ostrożnie... :)
50	32	Scan	Skanuje ilość wrogich HP i nie tylko
51	33	Full-cure	Regeneruje HP i "abnormal status" dla wszystkich
52	34	Wall	Shell i Protect na całą drużynę
53	35	Rapture	Usuwa wrogów
54	36	Percent	Wrogowie są bliscy śmierci
55	37	Catastrophe	wszystkich wrogów ponoszą ciężkie rany
56	38	The End	Wykańczasz wszystkich wrogów

Draco



W tym miesiącu postanowiłem zająć się na łamach tylko dwoma grami: Wackami i Phantom Menace, które dzięki temu zostały jednak potraktowane niemalże po królewsku. Tak obszernych odpowiedzi jeszcze nie było, ale że i tak znakomita większość listów przychodzi do nas w formie elektronicznej (a na nie odpowiadam w miarę możliwości na bieżąco), więc mam nadzieję, że nikt nie poczuje się pokrzywdzony, a raczej wprost przeciwnie - bo tytuły to przecież nadal całkiem niezłe, nie?

Wacki

Mam problem z dwoma grami: Neverhood i Wacki. [...] Co do drugiej gry, to wiem, że opis do niej był w lipcowym numerze Waszego pisma, ale numeru archiwalnego już nie macie. Tak więc proszę o parę wskazówek. Będąc w Australii nie wiem jak przejść na drugą stronę po zawieszonej linie (rekin chce mnie pożreć). W Ameryce nie wiem jak zdobyć drugą przepustkę do labolatorium.

Kaśka

Niestety z Neverhoodem pomóc Ci nie możemy, ale z Wackami jak nabardziej! Oto opis Ameryki (niestety nie napisałaś, jak zdobyłaś pierwszą przepustkę)

FOTO
- EB zabiera z kosza papierek od gumy (1) i zapalniczkę (2)
- FJ odkleja zużytą gumę od ławki (3)
- zużyta guma + papierek od gumy = guma do żucia (4)

WARTOWNIK
- FJ daje gumę strażnikowi i dostaje gumę (5)
- FJ wyciąga korbę z płotu (6)

FOTO
- FJ wkłada guzik w slot i machina robi im dwa zdjęcia (7)

PLAC
- FJ zabiera wiadro (8)
- EB scyzorykiem wydłubuje kamień ze schodów (9)

ZAPLECZE
- EB rzuca kamieniem i zrzuca lejek (10)
- EB zabiera lejek (11) i kamień (12)
- EB rzuca kamieniem i zrzuca przepustkę (13)
- EB bierze przepustkę (14)

STACJA BENZYNOWA
- FJ napełnia wiadro benzyną (15)

GARAŻ
- FJ wkłada lejek w agregat (16)
- EB nalewa benzynę z wiadra (17)
- EB wkłada korbę w agregat (18)
- FJ kręci korbą trzy razy (19, 20, 21)
- EB zabiera minę (22) i plecak (23)

STACJA BENZYNOWA
- FJ napełnia plecak gazem (24)
- FJ napełnia wiadro benzyną (25)
- zapalniczka + wiadro z benzyną = pełna zapalniczka (26)

ZAPALNICZKA
- FJ podrzuca minę naukowcowi (27)
- FJ zabiera przepustkę (28)
- scyzorykiem odrywamy zdjęcia od przepustek (29, 30)
- wklejamy własne zdjęcia do przepustek (31, 32)

GARAŻ
- FJ używa przepustek na iskrach z agregatu (33, 34)

KORYTARZ LABORATORIUM
- EB gada z babką (35)
- w tym czasie FJ zabiera kubek (36)
- FJ używa przepustki na drzwiach (37)
- EB wchodzi do damskiego kibla (38)

LABORATORIUM
- EB wstawia pojemnik do machiny (39)
- FJ wystukuje kod na klawiaturze (40)
- FJ przesuwa wajchę (41)
- EB przesuwa 2x wajchę (42, 43)
- EB przesuwa wajchę (44)
- FJ przesuwa wajchę (45)
- EB przesuwa 3x wajchę (46, 47, 48)
- EB otwiera machinę i zabiera pojemnik z atomami (49)

PLAC
- FJ zakłada plecak EB-kowi (50)
- FJ przypina się do plecaka (51)
- FJ podpala plecak zapalniczką (52)

Jeśli zaś chodzi o linę, to zgodnie z opinią eksperta wystarczy jedynie zrzucić odpowiednią lianę, a problemów z przejściem nie będzie:

LĄDOWISKO
- EB bierze futrzaka (1) i kładzie go pod jajem (2)
- FJ rusza gałęzią trzy razy (3, 4, 5)
- EB zabiera jajo (6)
- FJ zabiera zwłoki robaka (7)

BRZEG
- EB bierze kamień (8)
- EB przywiązuje kamień do środkowej liany (9)
- FJ rzuca lianę (10)

Phantom Menace

Mam prośbę, czy macie solucję do The Phantom Menace (Star Wars), jeśli tak to możecie w jakiś sposób mi ją przesłać na skrzynkę pocztową. Albo czy wiecie jak znaleźć Jar-jara w mieście gdzie mamy wziąść udział w wyścigu. To jest na początku gry, po uratowaniu królowej.

Ech, Twoje szczęście, że napisałeś coś więcej niż samą prośbe o przysłanie recenzji - bo to akurat jest niemożliwe, chyba że w formie płyty CD "Tipsomaniak 2000" lub numeru archiwalnego. Ale że problem opisałeś, to trzymaj jej fragment:

Etap 6: Mos Espa
Cel: znaleźć Anakina, Jar Jara, i części do śmigacza...

Byłby dość prosty, gdybyś nie musiał załatwić tu tylu wrogów. Unikaj zbytniego zbliżania się do Jawasów, bo ostrzelają cię z czystej przezorności, bojąc się o swój drogocenny złom. Kiedy narazisz się choć jednemu, trzeba ci będzie załatwić wszystkich. Nie trzymaj nieustannie broni w łapie, aby ludziska nie pomyśleli, że jesteś milującym gwałt i przemoc narwańcem - choć i tak kilka razy trzeba będzie odeprzeć atak zupełnie przez ciebie nie sprowokowany. Idź przed siebie, mordując wszystkich Piaskunów (sand people), aż dotrzesz do miasta. W mieście pogadaj z każdym, z kim się da. Są tu cztery główne ulice i choć nie możesz odczytać ich nazw, poznacz je po kolorach - czerwień, czerń, błękit i oranż. Wchodząc do miasta, trafiasz na czerwoną, która jest zresztą ulicą główną. Pierwsza w prawo to czarna i jeśli pójdziesz dalej, trafisz na błękitną. Na lewo od czerwonej znajdziesz oranżową. Na końcu oranżowej jest sklep Watto, gdzie znajdziesz potrzebny ci T-14 hyperdrive generator. Nie możesz tam jednak pójść, dopóki drogi nie pokaże ci Anakin. A do Anakina zaprowadzi cię Shmi - którą musisz znaleźć pierwej. Idź na błękitną. Skręca w lewo - przedtem jednak pogadaj z kupcem na rogu, który ci powie, żebyś się cofnął, bo zamierza obciąć wszystkie ceny. Pogadaj z nim. A potem idź dalej w lewo. Wkrótce droga znów skręci w lewo - idź, aż zobaczysz wielkie bydlę po lewej, a naprzeciwko niego, z prawej, będzie Padme. Pogadaj z Padme - gdy ty będziesz szukał Anakina, ona zajmie się odnalezieniem Jar Jara. Zapamiętaj miejsce, gdzie tkwi bestia - w sąsiednim budynku jest słoniolud biorący właśnie kąpiel. Nieco później tu właśnie znajdziesz Jar Jara, bo Padme nie da sobie z tym zadaniem rady... Mijając Padme, idź dalej, aż trafisz na kwatery niewolników, gdzie się kręci wielu małych smarków. Idź do końca, a potem wąską uliczką w lewo - gdzie znajdziesz Shmi. Pomów z nią i pójdź za nią, przez drzwi, by pogadać z Anakinem tkwiącym obok śmigacza. Zabierze cię do Watto, więc idź za nim przez małe drzwi (tam, gdzie na ziemię spadł kawałek metalu) na złomowisko. Na złomowisku trzeba ci będzie wywinąć kilka podwójnych skoków. Trafisz do rejonu z wielką, wyblakłą kolumną i gwałtomatem operującym przy maszynie o paskudnie wyglądających ostrzach z przodu. Musisz się przedostać na niższą platformę, a potem zrobić podwójny plaski na kolumnę pośrodku. Potem znów podwójny sus na dach (podobny do metalowej kratownicy) z prawej. Idź za Anakinem po belce, która się pod tobą zawali. Nie idź w lewo, bo ruszy na ciebie droid z machiną. Przejdź ku prawej - przez ścianę przedrze się tu kilku Jawasów. Idź za nimi (nie zapuszczaj się w pustynię) i na lewo trafisz w niewielkie przejście. (Jeżeli chcesz, możesz pójść za Jawasami - znajdziesz pełny uzdrawiacz i fuel converter, ale zapamiętaj drogę powrotną.) Wejdź w zaułek i idź przed siebie, aż trafisz do rejonu z pudłem. Przesuń pudło pod ścianę, zerknij przez przeziernik w ścianie i po drugiej stronie zobaczysz Anakina. Skocz i idź za nim aż do sklepu Watto. Pogadaj z Watto - latającym stworem. Spróbuj wytargować u niego T-14. Kiedy ci powie, że weźmie "Naboo fuel coil" i da ci "fuel convertor", powiedz "perhaps two fuel converters?", a dostaniesz dwa. Nie zapomnij podjąć ich z ziemi. Wyszedłszy ze sklepu Watto, pogadaj z Anakinem. Potrzeba mu kilku części do jego śmigacza, które musisz jakoś wytargować. Pogadaj też z Padme. Trzeba będzie samemu znaleźć Jar Jara, bo samica (blondynka?) nie potrafi uporać się z tą robotą. Pomów z jedną ze stojących nieopodal błękitnych dziewcząt. Forsę pożyczy ci Jabba - a tę dziewczynę spotkasz nieco później, w następnym etapie. Trzeba więc znaleźć Jar Jara i po drodze trochę pohandlować. Powinieneś być teraz na oranżowej. Idź przed siebie, aż trafisz na czerwoną, a potem skręć w lewo. Idź aż do błękitnej - powinna być z prawej. Wal błękitną do pierwszego zakrętu w lewo - nie skręcaj w lewo! - i pogadaj z kupcem, co obcinał ceny. Wymień dwa konwertery na "mass coupler" - cokolwiek by to było. Idź dalej błękitną, mijając wszystkie zakręty, aż dotrzesz do miejsca, gdzie parkuje wielkie, zielone bydlę, które widziałeś już wcześniej. Wejdź do sąsiedniego budynku, gdzie znajdziesz biorących kąpiel Jar Jara i słonioludka. Pogadaj z Jar Jarem i każ mu zapie...lać do Watto. Wyjdź za Jar Jarem przez drzwi, które się właśnie otworzyły i trafisz na koniec ulicy czerwonej.

Instrukcje

Witam
Mam do was sprawę: potrzebuję opisów z Waszych Czasopism. Dokładniej "FIA-18 HORNET 3.0"(pełna wersja na Waszym CD z 08/98) oraz do "Die Hard Trilogy" (pełna wersja na Waszym CD z 08/99). Jeżeli brak jest gazet, to czy nie moglibyście przesłać mi ich na skrzynkę. Oczywiście za wszystko zapłacę. Proszę bardzo o te opisy. Poza tym robicie coraz bardziej odjazdowe pisma z świetnymi płytami. Pozdrowienia dla całej redakcji i nara.

Niestety, nie możemy Twojej prośmy spełnić - mamy jedynie prawa do publikowania instrukcji w czasopiśmie i jakakolwiek inna forma ich udostępnienia nie jest możliwa (nie ma ich nawet na Tipsomaniaku). Poza tym instrukcji do Die Hard Trilogy nie publikowaliśmy, więc z nią problem będziesz miał podwójny (bo Horneta możesz sobie chociaż pożyczyć od znajomych...)

I to w tym miesiącu wszystko - jak zwykle czekam na listy wysyłane na aplus@silvershark.com.pl oraz te tradycyjne, z umieszczonym na kopercie dopiskiem Action Plus.

Podpowiadacz de Sufler

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 2000.03.08

Final Fantasy 8

www.actionplus.com.pl



Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze!

cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

8/99 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Fallout
Solucje:
Aliens vs. Predator
Baldur's Gate: OzWM
Requiem
Kingpin
GTA London 1969
Discworld Noir
Corsairs
Poradniki:
Airline Tycoon
Apache Havoc
Jagged Alliance 2
Civilization: CTP cz.2
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

10/99 październik cena 3,50

Instrukcja: Earthsiege 2
Solucje:
Amerzone
Commandos: BtCoD
Dungeon Keeper 2
Tomb Raider 2: Golden Mask
Hidden & Dangerous
Descent 3
Poradniki:
System Shock 2
Age of Empires 2
Budka Suflera
Tipsy

11/99 listopad cena 3,50

Solucje: C&C: Tiberian Sun
Drakan: Order of the Flame
Might & Magic VII
Shadow Man
System Shock 2
Unreal: Return to Na-pali
Poradniki:
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

12/99 grudzień cena 3,50

Instrukcja:Earth 2140 SE PL
Solucje:
Aliens vs. Predator - misje specjalne
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D

Poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera
Tipsy

01/2000 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Motorhead
Solucje:
Darkstone
Revenant
Nocturne
Rainbow Six: Rogue Spear
Armageddon's Blade
Poradniki:
Might & Magic VII cz. 2
Hacker:
Save Game Show
Wytrychy
Magic Trainer Creator
Budka Suflera
Tipsy

02/2000 luty cena 3,50

Instrukcja:Shogo: MAD
Solucje:
Atlantis II
Gorky 17
Gabriel Knight 3
Indiana Jones IV
Tomb Raider IV
Armageddon's Blade cz. 2
Quake III
Poradniki:
Might & Magic VII cz. 3
Hacker:
Wytrychy
Save Game Show
Tipsy

03/2000 marzec cena 3,50

Instrukcja:Actua Soccer 3

Solucje:
Age of Empires II
Codename Eagle
Half-life: Opposing Forces
Septerra Core
Tomb Raider IV cz. 2
Wheel of Time

Poradniki:
Faraon

Tipsy
Budka Suflera

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000......25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000......25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000......25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK 2000......25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

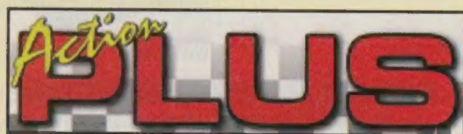
Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000**

stempel .... pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000**

stempel .... pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000**

stempel .... pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek **SILVER SHARK sp. z o. o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000**

stempel .... pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Tipsy

B-Hunter

Wpisz gdy wsiadasz do pojazdu

IABAT - BATmobil!
IADQD - God Mode
IAKFA - Wszelka broń

DRIVER

Wpisz poniższe kody na ekranie hi-score:

NJW280172 - szybsze wozy
WAC271074 - brak policji
RUS3L - god mode
TMR300866 - creditsy
ANJW16696 - już na starcie poszukuje Cię policja

Precz z treningiem?
Jak przejść do gry bez misji treningowych? Edytuj plik MLADDER.DML (w podkatalogu DATA). Swoją drogą zrób wcześniej jego kopię, na wszelki wypadek. Teraz za pomocą zwykłego edytora tekstu usuń dwie linie:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Potem zgraj plik i wystartuj grę.

Uaktywnienie wszystkich cheatów:
Tu znowu trzeba edytować plik MLADDER.DML. Tym razem odnajdujemy linijkę "#President render RENDER 70" i kasujemy wszystko co jest ponadnią aż do nagłówka (z tego powodu dobrze jest zrobić kopię tego pliku - na wypadek, gdyby nam coś nie wyszło). Teraz wystarczy wystartować grę i wybrać New Game - pojawią się Creditsy, a po wciśnięciu ESC menu Cheats będzie pełne.

Le Mans 24 Hours

Poniższe cheaty wprowadza się jako imię kierowcy (Drivers Name). Jeśli się nie pomylisz, ekran zacznie migać. Niektóre z poniższych kodów przeniosą cię po wpisaniu na ekran przedstartowy, ale tak powinno być. I ostatnia uwaga - skrót LM będzie oznaczał tryb "Le Mans", a AM - Arcade.

ALLTHECARSNOW - wszystkie samochody w AM
ALLTRACKSPLEASE - wszystkie tory w trybie AM
ENDOFFERS - wszystkie samochody w trybie Championship
LEMANSOFFERS - w trybie LM możesz wybrać wóz z GT1, GT2, itd
MAKEITPEASY - LM ma jedno okrążenie, a przeciwnicy mają słabe wozy
MAKEITNORMAL - kończy działanie cheatu MAKEITPEASY
TOYOTA1999 - jesteś kierowcą dla teamu Toyota
1999AUDI - ukryty prototyp Audi
19BMW99 - ukryty prototyp BMW
DEBORALM - włącza sekretny team Dabora
DEBORACING - będziesz jeździł dla teamu Dabora w LM
1999CHEATCARS - włącza wszystkie prototypowe wozy GT1 i GT2

Mortyr

Naciśnij tyldę [~] by wejść w konsolę i wpisz:

megaboss - god mode
satan - god mode
gimme all - masz wszystko
allit - j/w

Uwaga: wpisując tipsa na wszystko nie będziesz w stanie ukończyć niektórych leveli.

.prezes - nieśmiertelność
.wp - wszelka broń
.gotoXX - skok na level XX.

A oto ich lista:
41 First Steps
01 The Outer Citadel
30 Through the Citadel
10 The Middle Castle
33 In the Middle of the Castle
11 The Cathedral
34 The Darker Cathedral
12 The Cemetery
13 The High Castle (Imperial Theme)
14 The Castle Cathedral
17 The Factory
35 The Machine Park
07 The Train Station
08 U-Boat Bunker
32 U-Boat Pen
06 V2 Factory
09 City Ruins
24 The Duell
15 The Time Machine
02 The Future Time Machine
28 Time Machine Facility
05 Underground Channels
31 The Sewers
18 Kraftwerk
03 Droid Factory
19 Computing Center
04 City in the Clouds
16 The Spaceport
29 Docking Bay 94
23 The Flying Fortress

Levele 20, 21, 25, 26, 27 i 42 to poziomy multiplayer.
Levele 36 - 40 to różne wersje innych leveli.

aim on - autocelowanie ON



aim off - autocelowanie OFF
.did - pokazuje ilość FPS
.diz - anuluje poprzedni cheat

Nox

Wciśnij F1 by włączyć konsole, a następnie wpisz "Racoiaws" by wejść do cheat mode. Teraz wystarczy już tylko wpisać:

set god - włącza God Mode i daje nieskończoną Mane
help cheat - lista wszystkich cheatow
cheat ability - resetuje umiejętności
cheat goto {waypoint | x y} - przenosi do nazwanego waypointa
cheat health - pełne życie
cheat mana - pełna mana
cheat level # - zmienia poziom postaci na #
cheat spells # - ustawia wszystkie czary na dany poziom
cheat gold # - dodaje postaci daną liczbę złotych monet

Pharaoh

Dodatkowy zbiór cheatów:

Natychmiastowa wygrana - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Pharaohs Tomb" - wygrywasz obecny scenariusz i przechodzisz do następnego.

Wkurzeni bogowie - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Fury of Seth" - zdenerwowany Set niszczy wszystkie statki wojskowe.

Dodatkowa kasa - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Treasure Chest" - w kasie miasta przybędzie 1000 debenów.

Atak z lądu - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "mockattack1" - twoje miasto zostanie zaatakowane

Atak z morza - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "mockattack2" - twoje miasto będzie musialo odeprzeć atak z morza.

Lepsze nawodnienie pól - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Bounty", a następny wylew będzie lepszy niż przewidywano. Cheat ten działa jednak tylko wtedy, gdy w mieście czci się Ozyrysa.

Gorsze nawodnienie - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz " Mummys Curse" - odwrotność powyższego, wymaga czczenia Ozyrysa.

Zwiększony eksport - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Pharaohs Glory" - dopuszczalna wielkość eksportu wzrośnie o 50%. Cheat ten działa jedynie wtedy, gdy w mieście czci się Ra.

Zmniejszony eksport - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Bird of Prey" - odwrotność powyższego, wymaga czczenia Ra.

Super magazyny - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Supreme Craftsman". W mieście musi być czczony Ptah.

Pełne magazyny - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Noble Djed", a rzemieślnicy będą mieli pełno zapasów. By cheat zadziałał, w mieście musi być czczony Ptah.

Ochrona żołnierzy - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Typhhonian Relief" - żołnierze wysłani na "wycieczki" są otaczani ochroną. Wymaga, by w mieście był czczony Set.

Samozagłada - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Seth Strikes" - zniszczeniu ulegnie najlepszy oddział wojska i jego fort. By zadziałał, w mieście musi być czczony Set.

Pełno dóbr - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Cat Nip", a domy i bazary wypełnią się dobrami. Aby zadziałał, w mieście musi być czczony Bast.

Plaga - w czasie gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+C i wpisz "Kitty Litter" - do miasta zawita plaga. Aby zadziałał, mieszkańcy muszą czcić Basta.

Sims

Podczas gry naciśnij: CTRL + SHIFT + ALT + C (ewentualnie bez ALT) i wpisz:

klapaucius - 1000 $ kasy
water_tool - Twój dom otacza woda
set_hour # - godzina # (1-24()
set_speed # - szybkość gry (# = od -1000 do +1000)
grow_grass # - wzrost trawy? (X = 1-150)
map_edit on/off - edytowanie mapy on/off
route_balloons on/off - tutorial on/off
tile_info on/off - ukryte creditsy

BTW: pierwszy tips sugeruje, że autorzy gry też czytują książki Lema - miłe!

Soldier of Fortune (Demo)

Aby wejść do konsoli, dodaj w linii komend (może być w ikonie skrótu) linię: +set console 1 (w efekcie mamy coś takiego: c:\....\SOF Demo\sof.exe" +set console 1. Uruchom grę. Wejdź w konsolę tyldą (~) i wpisz:

god - god mode
noclip - przechodzenie przez ściany
notarget - wróg cię nie widzi
timescale .4 - wszystko dzieje się pooowoooli
weapontest - wszelka broń
SPAWN ITEM_WEAPON_nazwa - dostajesz broń o nazwie: assault_rifle; pistol; pistol2; rocketlauncher; sniper_rifle; shotgun
SPAWN ITEM_EQUIP_armor - pancerz
SPAWN ITEM_EQUIP_c4 - gaz (?)
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack - no, flashpack :)
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade - granaty
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles - gogle do widzenia w podczerwieni
SPAWN m_nyc_ebum - sprawdź...
SPAWN m_nyc_mskinhead1 - tu też sam sprawdź

SWAT 3: Close Quarters Battle

Podczas gry naciśnij Shift i tyldę, by wejść do konsoli. Teraz wpisz:

iamleet - zwycięsko kończysz misję
johnwoo - zwalnia grę (?)
swatlord - God Mode dla danego teamu
biggerpockets - nieskończona amunicja
casual - dziwnie się ubierają ci policjanci :)
doubleshot - broń strzela szybciej
nc17 - więcej krwi...
noshades - nocne misje dzieją się w dzień
whosyourboss - ???
hotstuff - podejrzani są trudniejsi do wykończenia
justin - podejrzani nigdy się nie poddają
rabies - ???

Friendly fire
Edytuj plik swat.cfg. Znajdź linię shootgoodguys=1 - zamień 1 na 0. Od tej pory pociski wystrzelone przez członka Twego zespołu nie będą ranić innych komandosów (jeśli przypadkiem w nich trafią).

Test Drive 6

Ukryte tryby gry:

Stop The Bomber - złap wszystkich gości przekraczających szybkość w Paryżu, Rzymie, Nowym Jorku, Hong Kongu i Londynie w trybie Cop Chase.

Honda Bike - wpisz się jako "Honda XR" a będziesz mógł jeździć także i na motorze.

Dodatkowa kasa:
Wpisz się jako "AKJGQ", a otrzymasz sześć milionów zielonych.

Ultima IX: Ascension

W katalogu instalacyjnym znajduje się plik o nazwie default.kmp. Otwórz go w Notatniku i odszukaj linijkę

[Cheat Commands]

Wystarczy dopisać pod nią dowolną z poniższych linijek:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Dzięki temu wciśnięcie w trakcie gry klawiszy Alt+Shift+I daje nietykalność, a Alt+Shift+L pozwala latać

Poza komendami wymienionymi wcześniej można także przypisać klawiszom dowolny z poniższych kodów:

pass_one_hour - upływa godzina
unpass_one_hour - godzina w tył
sunrise_sunset - przeskok do ranka/zmierzchu
pass_one_minute - upływa minuta
unpass_one_minute - minuta w tył
toggle_sun - zabawa ze Słońcem
toggle_wind - zabawa z wiatrem
toggle_storms - zabawa z burzą
toggle_avatar_fast - zmiana szybkości poruszania się

Sposób na to, żeby potwory cię ignorowały:
Po prostu otwórz plecak klawiszem B - wygląda na to, że nie chcą one atakować nikogo grzebiącego w swych skarbach. Nawet zaatakowanie nie zmienia ich nastawienia. Jedyny potencjalny problem, to zasłanianie przez plecak widoku, ale wystarczy go przecież przesunąć na skraj ekranu i po sprawie.

Urban Chaos

Napisaliście, że F9 aktywuje DEBUG MODE. W rzeczywistości uruchamia się go poprzez wpisanie kodu, który uważacie za GOD MODE (BANGUNSNOTGAMES). I jeszcze o CRINKLES. Jest to opcja włączająca lub wyłączająca efekt trójwymiarowości budynków. SEE YA!: nutria12@go2.pl

WRESZCIE W SPRZEDAŻY NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ!

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:

Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

FAUST 7

4CD

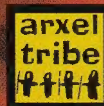
Marcellus Faust. Rozważny starzec z Mississippi, ostatni strażnik opuszczonego wesołego miasteczka. Wybija północ... u bram zjawia się tajemnicza postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Zaczyna się pojedynek pomiędzy myśliwym, a jego ofiarą. Pytasz o stawkę? To zbawienie lub potępienie! Faust musi uniknąć pułapek zastawionych przez mistrza ułudy. Musi pokonać barierę czasu, aby zbadać mroczną przeszłość parku rozrywki. Pozwól porwać się wirowi zjawisk paranormalnych, odbądź podróż przez 7 ogromnych lokacji w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz, oraz oczywiście samego siebie...

niska cena 79 złotych

PL

- Gra przygodowa w siedmiu częściach, które ubarwi najatrakcyjniejszy z gospodarzy: Mefisto we własnej osobie.
- Przerażenie, fantazja, humor i żądze we wspaniale oddanej atmosferze USA lat 20 i 60.
- Postacie wymodelowane i animowane są przy użyciu najnowszych technik animacji trójwymiarowej. Rozległy teren gry wykonany z dbałością o najdrobniejsze szczegóły i mieści się na 4 płytach CD.
- Atrakcje parku rozrywki do wypróbowania: pociąg duchów, strzelnica i wiele innych. Mrożące krew w żyłach filmy i idealnie dopasowana do klimatu muzyka.
- Ścieżka dźwiękowa z przebojami firmy UNIVERSAL, zawierająca m.in. piosenki w wykonaniu Marvina Gaye, Billie Holiday'a, Stana Getza i Johna Lee Hookera.
- Pełna polska wersja językowa opracowana przez najlepszych fachowców z udziałem znakomitych aktorów.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com







JUŻ WKRÓTCE KOLEJNA DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA AZTEC

Przenieś się w fantastyczny świat Azteków i wciel się w młodego, oskarżonego o morderstwo mieszkańca ogromnego miasta Tenochtitlan. Wplątany w zawiłą intrygę poznasz tajemnicę dotyczącą niuchronnego upadku całej cywilizacji.

69 zł PL



Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

 Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.